

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS III MELALUI BERMAIN
PLAYDOUGH / ADONAN DI SEKOLAH LUAR BIASA DAMAYANTI
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh :
Bernadeta Rista Sisiliani
NIM. 09103244028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS III MELALUI BERMAIN *PLAYDOUGH* / ADONAN DI SEKOLAH LUAR BIASA DAMAYANTI YOGYAKARTA” yang disusun oleh Bernadeta Rista Sisiliani NIM 09103244028 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2015

Dosen Pembimbing



Dr. Mumpuniarti, M. Pd.

19570531 198303 2 002



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Bernadeta Rista Sisiliani

NIM : 09103244028

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat tulisan atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juli 2015

Yang menyatakan,



Bernadeta Rista Sisiliani

NIM. 09103244028

PENGESAHAN

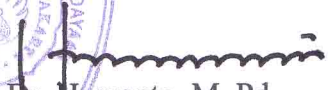
Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS III MELALUI BERMAIN *PLAYDOUGH* / ADONAN DI SEKOLAH LUAR BIASA DAMAYANTI YOGYAKARTA” yang disusun oleh Bernadeta Rista Sisiliani NIM 09103244028 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Mumpuniarti, M. Pd.	Ketua Penguji		05-08-2015
Rafika Rahmawati, M. Pd.	Sekretaris		05-08-2015
Sudarmanto, M. Kes	Penguji Utama		05-08-2015

Yogyakarta, 10 AUG 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1001

MOTTO

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk mengubah dunia”

(Nelson Mandela)

“Jangan berkata tidak untuk belajar sesuatu hal yang kelihatan mata dan nyata”

(penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap kerendahan hati, karya ini kupersembahkan untuk:

1. Orang tuaku : Bapak Yulius Subur dan Ibu Lestari Budiaturun
2. Bangsa dan Negara
3. Almamaterku UNY

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS III MELALUI BERMAIN
PLAYDOUGH / ADONAN DI SLB DAMAYANTI YOGYAKARTA**

Oleh
Bernadeta Rista Sisiliani
09103244028

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang kelas III di SLB Damayanti Yogyakarta melalui bermain *playdough* / adonan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama terdiri dari 8 pertemuan dan siklus kedua 5 pertemuan. Setiap siklus diakhiri dengan *post test*. KKM yang ditetapkan yaitu 65%. Subyek dalam penelitian ini berjumlah dua siswa. Setting penelitian dilaksanakan di ruang kelas 3. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes perbuatan, wawancara dan observasi. Pengembangan instrumen penelitian melalui *content validity* atau validitas isi dengan meminta penilaian pakar atau *expert judgement* yaitu guru kelas. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase dan penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik histogram.

Gerakan-gerakan yang dilakukan melalui bermain *playdough* ini diperlukan bagi anak ketika menghubungkan titik-titik, mewarnai dan menggunting. Anak membutuhkan kekuatan ketika memegang dan menggunakan alat tulis dan gunting, hal ini dapat dilatih melalui gerakan meremas. Siswa membutuhkan fleksibilitas pada jari- jemari dan pergelangan tangan ketika menggerakkan alat tulis, pensil warna serta gunting. Fleksibilitas ini dapat dilatih melalui gerakan meratakan, memipihkan, serta menggunakan pisau plastik. Meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang dilakukan melalui bermain *playdough* / adonan serta siswa diberi pujian dan motivasi. Kesimpulan akhir yaitu bermain *playdough* / adonan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang meningkat.

Kata kunci: *bermain playdough / adonan, kemampuan motorik halus, anak tunagrahita kategori sedang*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan RahmatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Luar Biasa. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir skripsi ini terselesaikan atas bantuan dan kepedulian dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kesempatan menempuh studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta atas arahan dan bimbingannya.
4. Ibu Dr. Mumpuniarti, M.Pd ; Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, saran serta motivasi hingga terselesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Dr. Edi Purwanta, M.Pd. ; penasehat akademik yang telah memberikan semangat dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi.
6. Seluruh bapak dan ibu dosen PLB FIP UNY yang telah membimbing dan menyalurkan ilmu, pengalaman dan wawasan terkait keterampilan dalam melayani anak berkebutuhan khusus.
7. Bapak Muhardi, S.Pd ; Kepala Sekolah SLB Damayanti Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan fasilitas guna pelaksanaan penelitian.

8. Ibu Sholikhah wali kelas 3 SLB Damayanti yang telah bersedia membantu dalam proses pelaksanaan tindakan penelitian.
9. Keluargaku Bapak Yulius Subur, Ibu Iestari Budiaturun, Bagaswara Gumilang, Abimanyu Baladitya Gumilang, Daniel Wisnu, Agnes Febriana serta Veronika Nesti yang selalu mendoakan dan memotivasi.
10. Teman baikku Nining, Aan, Ami, dan semuanya yang memberikan bantuan, doa dan motivasi.
11. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Luar Biasa angkatan 2009
12. Semua pihak yang telah membantu penulis hingga terselesaikannya pembuatan Tugas Akhir Skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan dapat menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Tuhan YME. Penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Semoga skripsi ini dapat lebih bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya.

Yogyakarta, Juli 2015
Penulis



Bernadeta Rista Sisiliani

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Peneleitian	8
H. Batasan Istilah.....	9
 BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Kajian Tentang Anak Tunagrahita Kategori Sedang	
1. Pengertian Anak Tunagrahita Kategori Sedang	11
2. Karakteristik Anak Tunagrahita Kategori Sedang	13
B. Kajian Tentang Bermain	
1. Pengertian Bermain.....	17
2. Manfaat Bermain.....	18

3. Jenis – Jenis Bermain.....	23
C. Kajian Tentang <i>Playdough</i> / Adonan	
1. Pengertian <i>Playdough</i>	27
2. Manfaat <i>Playdough</i>	28
3. Alasan Pemilihan <i>Playdough</i>	31
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Playdough</i>	31
5. Proses Pembuatan <i>Playdough</i>	32
6. Proses Pembelajaran dengan <i>Playdough</i>	33
D. Kajian Tentang Motorik Halus	
1. Pengertian Motorik Halus.....	34
2. Tujuan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus.....	37
3. Fungsi Pengembangan Motorik Halus.....	38
4. Unsur – Unsur Motorik Halus.....	40
5. Prinsip – Prinsip Pengembangan Motorik Halus.....	42
E. Penelitian yang Relevan.....	48
F. Kerangka Pikir.....	49
G. Hipotesis Penelitian.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian.....	52
B. Desain Penelitian.....	53
C. Prosedur Penelitian.....	55
D. Subyek Penelitian.....	62
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	63
F. Variabel Penelitian.....	65
G. Teknik Pengumpulan Data.....	65
H. Instrumen Penelitian.....	68
I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	73
J. Analisis Data.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	76
B. Deskripsi Subyek Penelitian.....	77
C. Deskripsi Kemampuan Awal Motorik Halus.....	81
D. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Siklus I	
1. Rencana Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	84

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	85
3. Observasi Tindakan Siklus I.....	93
4. Refleksi Tindakan Siklus I.....	102
E. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II	
1. Rencana Tindakan Siklus II.....	105
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	105
3. Observasi Tindakan Siklus II.....	109
F. Analisis Data	
1. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siklus I.....	117
2. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siklus II.....	119
3. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siklus I dan II.....	120
G. Uji Hipotesis.....	123
H. Pembahasan Penelitian.....	124
I. Keterbatasan Penelitian.....	129
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	131
B. Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA.....	134
LAMPIRAN.....	137

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Rincian Kegiatan Penelitian.....	65
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Motorik Halus.....	68
Tabel 3. Kisi-kisi Panduan Observasi Kinerja Siswa.....	71
Tabel 4. Kisi-kisi Panduan Wawancara Guru.....	73
Tabel 5. Kisi-kisi Panduan Wawancara Siswa.....	73
Tabel 6. Hasil <i>Pre- Test</i> Kemampuan Motorik Siswa.....	82
Tabel 7. Hasil <i>Post- Test</i> Pascatindakan Siklus I.....	96
Tabel 8. Hasil <i>Post- Test</i> Pascatindakan Siklus II.....	112
Tabel 9. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa pada <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siklus I.....	117
Tabel 10. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa pada <i>Post-Test</i> Siklus I dan <i>Post-Test</i> Siklus II.....	119
Tabel 11. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa pada <i>Pre-Test</i> , <i>Post Test</i> Siklus I dan <i>Post-Test</i> Siklus II.....	121
Tabel 12. Data Hasil <i>Pre- Test</i> Kemampuan Motorik Halus Siswa.....	123
Tabel 13. Data Hasil <i>Post- Test</i> Kemampuan Motorik Halus Siswa Pascatindakan Siklus I.....	124
Tabel 14. Data Hasil <i>Post- Test</i> Kemampuan Motorik Halus Siswa Pascatindakan Siklus II.....	124

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Desain Penelitian.....	53
Gambar 2. Grafik Hasil <i>Pre- Test</i> Kemampuan Motorik Halus Siswa.....	84
Gambar 3. Grafik Hasil <i>Post- Test</i> Kemampuan Motorik Halus Siswa Pascatindakan Siklus I.....	102
Gambar 4. Grafik Hasil <i>Post- Test</i> Kemampuan Motorik Halus Siswa Pascatindakan Siklus II.....	116
Gambar 5. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Pascatindakan Siklus I.....	118
Gambar 6. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Pascatindakan Siklus II.....	120
Gambar 7. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Melalui Bermain <i>Playdough</i> / Adonan.....	123

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal.
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	138
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian.....	146
Lampiran 3. Surat Keterangan Konsultasi Ahli.....	151
Lampiran 4. Instrumen Tes Kemampuan Motorik Halus.....	152
Lampiran 5. Instrumen Panduan Observasi Siswa.....	156
Lampiran 6. Instrumen Panduan Observasi Guru.....	159.
Lampiran 7. Instrumen Wawancara Guru.....	162
Lampiran 8. Instrumen Wawancara Siswa.....	164
Lampiran 9. Hasil <i>Pre-Test</i> , <i>Post Test</i> Siklus I dan <i>Post Test</i> Siklus II.....	165
Lampiran 10. Hasil Obervasi Siswa.....	189
Lampiran 11. Hasil Observasi Guru.....	191
Lampiran 12. Hasil Wawancara Guru.....	193
Lampiran 13. Hasil Wawancara Siswa.....	195
Lampiran 14. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Proses Pembelajaran.....	196

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki keunikan tersendiri dalam jenis dan karakteristiknya, yang membedakan dari anak-anak normal pada umumnya. Salah satunya yaitu anak yang mengalami hambatan intelektual yang biasa disebut dengan anak tunagrahita. Anak tunagrahita kategori sedang atau sering disebut anak tunagrahita mampu latih adalah salah satu kategori peserta didik yang mengalami hambatan intelektual sehingga tidak mencapai tahap perkembangan yang optimal.

Sri Rumini (1996:9) menyatakan ciri- ciri anak tunagrahita kategori sedang, mempunyai IQ berkisar 20/25-50/55 dengan MA 7 tahun atau kemampuan mentalnya setara dengan anak normal usia 7 tahun, tidak dapat berkonsentrasi, lekas bosan, tidak memiliki inisiatif, kekanak-kanakan, mudah tersinggung, senang melamun, atau sebaliknya hiperaktif, gerakannya kaku dan tidak bertujuan. Kemampuan yang dapat dikembangkan yaitu kemampuan membaca, menulis, dan berhitung yang fungsional serta latihan- latihan memelihara diri sebagai bekal kehidupan sehari- hari.

Salah satu masalah yang dialami oleh anak tunagrahita kategori sedang adalah masalah pada aspek fisik. Hasil penelitian Hardman dan

Drew (dalam Endang Rochyadi dan Zaenal Alimin, 2005:113) menyatakan bahwa adanya korelasi yang positif antara derajat ketunagrahitaan dengan masalah- masalah fisik. Semakin berat ketunagrahitaan seseorang, semakin besar pula kemungkinan terjadinya masalah- masalah yang berkaitan dengan fisik. Kondisi fisik erat kaitannya dengan masalah motorik, pada anak tunagrahita gangguan dalam motorik sering kali muncul dan menghambat belajar mereka.

Menurut Rosmala Dewi (2005:2) motorik halus merupakan kemampuan yang melibatkan otot- otot kecil seperti menggerakkan jari jemari, tangan dan pergelangan tangan. Newell. C.Kephart (dalam Endang Rochyadi dan Zaenal Alimin, 2005:113) menyakini bahwa segala perbuatan seseorang mempunyai dasar, yaitu motorik. Dari motorik- motorik inilah manusia membuat generalisasi-generalisasi untuk melakukan perbuatan-perbuatan selanjutnya. Dengan demikian motorik halus merupakan dasar bagi seseorang dalam melakukan aktifitas belajar serta bantu diri sehari-hari seperti menulis, mewarnai, menggambar, mengancingkan baju, menalikan tali sepatu, serta memegang sendok dan garpu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dalam perkembangan motorik halus sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar baik disekolah maupun dirumah dan terampil dalam melakukan aktifitas sehari- hari.

Hambatan pada kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita kategori sedang terlihat dari gerakan tangan yang kaku dan tidak

bertujuan. Rendahnya kemampuan motorik anak tunagrahita menyebabkan anak kesulitan dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Bukti yang menguatkan dugaan tentang kuatnya hubungan antara kemampuan motorik dengan tingkat kemampuan mental anak tunagrahita dikemukakan oleh Kral dan Stein (dalam Sutjihati Sumantri 1996:88) yang merangkum penelitian di Amerika Serikat sejak tahun 1951-1963 berkaitan dengan motorik anak tunagrahita, menyimpulkan bahwa secara umum penampilan anak tunagrahita kurang memadai hampir pada semua tes kecakapan motorik jika dibandingkan dengan anak normal yang memiliki CA (*Chronological Age*) yang relatif sama. Perbedaan yang mencolok pada koordinasi gerak yang kompleks dan yang memerlukan pemahaman.

Kemampuan motorik halus anak tunagrahita perlu dilatih, sehingga anak tunagrahita dapat terampil dalam melakukan aktifitas sehari-hari secara mandiri tanpa harus bergantung pada orang lain. Untuk melatih kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita kategori sedang dapat melalui pembelajaran di sekolah. Melalui pembelajaran yang baik, yang sesuai dengan kondisi, kemampuan mereka dapat ditingkatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada anak tunagrahita kategori sedang dan wawancara dengan guru kelas di Sekolah Luar Biasa (SLB) Damayanti Yogyakarta kelas III ditemukan berbagai fakta tentang kemampuan motorik halus anak tunagrahita sebagai berikut : kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang kelas III masih rendah, hal

ini terlihat dari kekakuan pada jari-jemari dan pergelangan tangan sehingga ketika menggunakan alat tulis genggamannya anak terlihat kurang kuat dan terlihat goyang. Anak masih mengalami kesulitan ketika memegang dan menggunakan gunting. Ketika mewarnai gambar, anak cenderung keluar dari garis atau memblok gambar tersebut. Anak masih mengalami kesulitan ketika mengenakan baju dan kancing baju serta anak masih mengalami kesulitan ketika menalikan tali sepatu. Koordinasi mata dengan tangan belum bagus, hal tersebut terlihat ketika anak sedang belajar, pandangan anak tidak tertuju pada kegiatan yang sedang dilakukan tetapi anak sering melihat disekelilingnya.

Pembelajaran yang diberikan untuk melatih motorik halus di SLB Damayanti belum bervariasi. Pembelajaran yang diberikan yaitu berupa kegiatan menggunting, mewarnai, bermain *puzzle*, menempel kertas (kolase) dan meronce manik-manik. Dalam pembelajaran menggunting, siswa diberi selembar kertas bergambar dan siswa diminta untuk menggunting gambar bagian gambar tersebut. Begitu pula ketika pembelajaran mewarnai siswa diberi kertas bergambar dan siswa diminta untuk mewarnai gambar tersebut. Ketika bermain *puzzle*, menempel kertas dan meronce manik-manik siswa kurang mendapatkan arahan. Guru hanya memberikan contoh satu kali dan selanjutnya siswa melakukannya sendiri. Selain itu dari hasil wawancara, guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran untuk melatih motorik halus masih bersifat non akademik. Anak tampak kurang antusias dan kurang bersemangat dalam mengikuti

pembelajaran tersebut. Hal ini terlihat dari siswa tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mengganggu teman yang lain, meletakkan kepala diatas meja, melakukan kegiatan lain seperti bermain pensil warna dengan cara memutar-mutar pensil warna tersebut di atas meja dan siswa sering mengeluh ketika diminta untuk segera mengerjakan tugas.

Melihat situasi tersebut di atas, bukan berarti kesulitan yang dialami oleh anak tunagrahita kategori sedang tersebut tidak dapat diatasi. Pada dasarnya setiap anak dapat dibantu baik secara individu maupun kelompok untuk memperbaiki hasil belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Pembelajaran yang diberikan untuk melatih kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang diberikan secara bertahap dan berulang.

Bertitik tolak dari permasalahan yang terjadi di SLB Damayanti Yogyakarta, maka salah satu bentuk bantuan yang sekiranya dapat diberikan pada anak tunagrahita kategori sedang adalah melalui kegiatan yang menyenangkan sehingga dapat membantu membangkitkan semangat dan kreatifitas siswa dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita kategori sedang.

Hambatan motorik halus yang dialami oleh anak tunagrahita tersebut perlu dilatih yaitu dengan berlatih menggerakkan jari-jerami dan pergelangan tangan yaitu gerakan membuka dan menutup jari-jemari, memutar pergelangan tangan, menekan telapak tangan, menguncupkan

jari-jemari, menggerakkan tangan, melengkungkan telapak tangan membuat cekungan, serta menggunakan jari telunjuk dan jempol untuk memegang suatu benda sembari menggunakan jari tengah dan manis untuk kestabilan tangan. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih motorik halus anak tunagrahita yaitu melalui kegiatan bermain *playdough* (adonan).

Melalui kegiatan bermain *playdough* anak dilatih menggunakan jari-jemari, pergelangan tangan dan tangannya, hal ini terlihat dari gerakan meremas, menekan, memipihkan, meratakan, menggulung, memotong *playdough*, membentuk berbagai macam bentuk imitasi serta mencetak adonan menggunakan cetakan kue. Selain itu, dengan bermain *playdough* anak dilatih untuk bebas mengekspresikan dirinya dan mengeksplorasi kreatifitasnya (Swartz dalam Janice 2013:253).

Playdough merupakan adonan yang berbahan dasar tepung yang dicampur dengan air, sedikit minyak goreng serta garam dan diberi pewarna. *Playdough* tersebut memiliki tekstur yang lembut dan elastis sehingga mudah diremas dan dibentuk. *Playdough* memiliki beberapa kelebihan antara lain: dapat dibuat sendiri karena bahannya mudah didapat dan proses pembuatannya pun cukup mudah, tidak banyak memakan waktu, tidak memerlukan banyak biaya, aman bagi siswa, memiliki tekstur yang lunak dan elastis sehingga mudah diremas, dibentuk serta dicetak, selain itu *playdough* juga merupakan media multisensori, karena dalam penggunaannya melibatkan aspek penglihatan dan perabaan.

Melihat kelebihan dari *playdough* maka dirasa kegiatan bermain *playdough* tepat bila digunakan untuk melatih kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang. Oleh karena itu, melalui penelitian ini akan diteliti lebih lanjut mengenai kegiatan bermain *playdough* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III di SLB Damayanti Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kesulitan menggerakkan jari-jemari yang terkait gerak fungsional.
2. Genggaman anak ketika menggunakan alat tulis dan pensil warna terlihat kurang kuat dan goyang.
3. Anak masih memerlukan bantuan ketika menggunakan gunting.
4. Anak masih mengalami kesulitan ketika menggunakan baju, mengancingkan kancing baju dan menalikan tali sepatu.
5. Pemilihan metode pembelajaran dan alat peraga yang kurang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan anak dalam belajar.
6. Siswa tunagrahita kategori sedang di SLB Damayanti cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
7. Belum digunakannya permainan *playdough* sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan melalui latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada nomor 7 yakni belum digunakannya permainan *playdough* dalam pembelajaran untuk melatih kemampuan motorik halus, sehingga peneliti ingin mengetahui penerapan permainan *playdough* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimana cara meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan *playdough* pada anak tunagrahita kategori sedang kelas 3 di SLB Damayanti Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada uraian dalam latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan *playdough* pada anak tunagrahita kategori sedang di SLB Damayanti Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi siswa, guru dan sekolah, serta manfaat teoritis bagi pengembangan Ilmu Pendidikan Luar Biasa (PLB) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat menambah pengetahuan, masukan, pengalaman, dan solusi terhadap permasalahan motorik halus yang dialami oleh anak tunagrahita.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan masukan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran motorik halus.
- c. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan penelitian selanjutnya, khususnya yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus bagi anak tunagrahita kategori sedang.

2. Manfaat Teoritis Hasil Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah keragaman keilmuan bidang pendidikan anak berkebutuhan khusus di bidang intervensi bagi penyandang tunagrahita.

G. Batasan Istilah

1. Kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang yaitu gerakan- gerakan yang melibatkan otot- otot kecil seperti menggerakkan jari- jemari, melengkungkan telapak tangan membuat cekungan, serta menggunakan jari telunjuk dan jempol untuk memegang suatu benda sembari menggunakan jari tengah dan manis untuk kestabilan tangan.
2. Bermain adonan (*playdough*) merupakan kegiatan memanipulasi adonan menjadi berbagai macam bentuk, yang didalamnya terdapat berbagai macam gerakan seperti meremas, menekan, memipihkan,

meratakan, menggulung, memotong, memecah adonan serta mencetak adonan (*playdough*) menggunakan cetakan kue.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Anak Tunagrahita Kategori Sedang

1. Pengertian Anak Tunagrahita Kategori Sedang

Anak tunagrahita adalah kondisi seseorang yang mengalami hambatan perkembangan kecerdasan sehingga tidak mencapai tahap perkembangan yang optimal. Menurut *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD)* (Hallahan, dkk 2009:147) menyatakan bahwa “ *Intellectual disability is disability characterized by significant limitations both in intellectual functioning and in adaptive behavior as expressed in conceptual, social, and practical adaptive skills. This disability originates before age 18*”. Pendapat tersebut mengandung arti bahwa tunagrahita ialah ketidakmampuan yang ditandai keterbatasan yang jelas baik pada fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang ditunjukkan secara konseptual, sosial, dan penerapan kemampuan adaptif. Keterbatasan ini muncul sebelum umur 18 tahun.

Anak tunagrahita kategori sedang adalah salah satu bagian dari anak tunagrahita yang ketunaanya tergolong sedang dengan IQ 20/25-50/55. Istilah sedang merupakan istilah lain dari anak tunagrahita mampulatih (imbesil). Kedua istilah tersebut mempunyai arti yang

sama tapi dalam penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam hal ini cenderung menggunakan istilah sedang karena dipandang lebih tepat dalam penerapannya di bidang pendidikan dan mempermudah dalam penggolongannya.

Menurut *American Association on Mental Deficiency* (AAMD) (Moh. Amin, 1995:22-24), tunagrahita tipe sedang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) berkisar antara 30-50, mampu melakukan keterampilan mengurus diri sendiri, mampu mengadakan adaptasi sosial di lingkungan terdekat, dan mampu mengerjakan pekerjaan rutin yang perlu pengawasan atau bekerja di tempat kerja terlindung. Sutjihati Somantri (2006:106) memberi batasan anak tunagrahita kategori sedang sebagai berikut : Anak tunagrahita kategori sedang memiliki IQ sekitar 51 sampai 36 pada skala *Binet* dan 54 sampai 40 menurut skala *Weschler*. Anak terbelakang mental sedang bisa mencapai perkembangan usia mental (*mental age*) sampai kurang lebih 7 tahun.

Menurut Mumpuniarti (2007:25) tunagrahita tipe sedang termasuk tunagrahita yang kemampuan intelektual dan adaptasi perilakunya di bawah tunagrahita ringan. Mereka masih mampu dioptimalkan dalam bidang mengurus diri sendiri, dapat belajar keterampilan akademis yang sederhana, mengenal nomor-nomor sampai dua angka atau lebih, dapat bekerja pada tempat terlindung atau pekerjaan rutin dibawah pengawasan.

Pengertian anak tunagrahita kategori sedang juga dikemukakan oleh Muhammad Efendi (2006:90) yang menyampaikan bahwa anak tunagrahita kategori sedang disebut juga sebagai anak tunagrahita mampulatih (*imbecile*), anak tunagrahita mampulatih memiliki kecerdasan sedemikian rendahnya sehingga tidak mungkin untuk mengikuti program yang diperuntukkan bagi anak tunagrahita mampu didik. Astaty (1995:17) menyatakan bahwa anak mampu latih adalah anak yang memiliki ciri fisik berbeda dengan anak normal. Perbedaan-perbedaan ini adalah koordinasi motorik yang tidak baik, kurang keseimbangan, postur tubuh yang tidak tegap, dan tidak dapat berbicara dengan baik.

Berdasarkan pengertian dari para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan anak tunagrahita kategori sedang adalah anak yang memiliki IQ 20/25-50/55 serta koordinasi motorik yang lemah. Mereka masih mampu dilatih keterampilan akademis dan tugas-tugas sederhana, serta dapat dilatih merawat diri sendiri sehingga berguna bagi pertumbuhan dan perkembangannya.

2. Karakteristik Anak Tunagrahita Kategori Sedang

Karakteristik anak tunagrahita kategori sedang bisa berupa tanda-tanda secara fisik maupun tanda-tanda secara perkembangan. Menurut Mohammad Amin (1995:23) menyampaikan karakteristik anak tunagrahita kategori sedang yaitu masa bayi tampak mengantuk saja, apatis, jarang menangis, tetapi jika menangis terus-menerus, terlambat

duduk, bicara, dan berjalan, usia kanak-kanak: tubuh fisik berkembang kurang normal, perkembangan berpikir dan kepribadian di bawah usianya (usia kalender sudah 7 tahun tetapi kemampuan mental di bawahnya), dan pada masa sekolah mengalami kesulitan belajar hampir semua mata pelajaran akademik, prestasi kurang, kebiasaan kerja yang tidak baik, perhatian mudah beralih, kemampuan motorik yang kurang, perkembangan bahasa jelek dan kesulitan menyesuaikan diri.

Dardji Darmodiharjo (1992:2) mengemukakan karakteristik anak tunagrahita kategori sedang sebagai berikut :

- a. Waktu masih bayi apatis
- b. Pada usia kanak-kanak fisiknya berkembang kurang normal
- c. Perkembangan berpikir dan kepribadian di bawah usia sesungguhnya
- d. Kurang kesanggupan untuk mandiri
- e. Masih mempunyai potensi berlatih mempelajari pekerjaan yang sederhana seperti berpakaian, makan, dan mandi.

Mumpuniarti (2007:28) menyatakan bahwa karakteristik anak tunagrahita kategori sedang adalah sebagai berikut :

- a. Karakteristik fisik, pada tingkat tunagrahita sedang lebih menampakkan kecacatannya. Koordinasi motorik lemah sekali, dan penampilannya menampakkan sekali sebagai anak terbelakang.

- b. Karakteristik psikis, pada umur dewasa mereka baru mencapai kecerdasan setaraf anak normal umur 7 tahun atau 8 tahun. Anak nampak hampir tidak mempunyai inisiatif, kekanak-kanakan, sering melamun, atau sebaliknya hiperaktif.
- c. Karakteristik sosial, banyak diantara mereka yang sikap sosialnya kurang baik, rasa etisnya kurang dan nampak tidak mempunyai rasa terimakasih, rasa belas kasihan, dan rasa keadilan.

Kemampuan yang dapat dikembangkan yaitu diberi sedikit pelajaran menghitung, menulis, dan membaca yang fungsional untuk kehidupan sehari-hari sebagai bekal mengenal lingkungannya, serta latihan-latihan memelihara diri dan beberapa keterampilan sederhana.

Sutratinah tirtonegoro (1996:10) mengemukakan ciri- ciri atau karakteristik anak tunagrahita sedang adalah tidak dapat dididik tetapi hanya dilatih, IQ antara 20/25 samapai 50/55 dengan usia mental (*mental age*) paling tinggi setara dengan anak normal umur tujuh tahun dan mentalnya tidak pernah dewasa, termasuk *imbecile*, hampir tidak mempunyai inisiatif, kekanak-kanakan, mudah tersinggung, senang melamun, atau menunjukkan sikap *hiperaktif*, tidak dapat mengadakan konsentrasi dan lekas bosan, banyak diantara mereka yang sikap sosialnya kurang baik, perasaan etisnya rendah, koordinasi motoriknya lemah sekali, kadang-kadang gerakannya kaku tidak bertujuan, perkembangan bahasanya tidak baik, perbendaharaan bahasanya

terbatas dan artikulasinya kurang jelas, dengan latihan yang sangat tekun mereka dapat sedikit diberi pelajaran membaca, menulis, menghitung dan keterampilan memelihara diri, napsu seksual sudah dapat timbul tetapi tidak dapat menyalurkan dengan sopan, serta banyak dijumpai anak dengan wajah *mongolism* dan *braindamage*.

Menurut Muhammad effendi (2006:98) karakteristik anak tunagrahita sedang yaitu cenderung memiliki kemampuan berpikir kongkrit dan sulit berpikir abstrak, mengalami kesulitan dalam konsentrasi, kemampuan sosialnya terbatas, tidak mampu menyampaikan instruksi yang sulit, serta kurang mampu menganalisis dan menilai kejadian yang dihadapinya.

Berdasarkan pendapat dan penjelasan diatas maka dapat diambil kesimpulan tentang karakteristik anak tunagrahita kategori sedang, yaitu : secara fisik lebih menampakkan kecacatannya, koordinasi motorik yang lemah, mereka tidak dapat mempelajari pelajaran akademis, mereka masih dapat dilatih mengerjakan beberapa pekerjaan sederhana, tetapi memerlukan latihan yang terus menerus. Anak tidak mampu berkonsentrasi dan lekas bosan, tidak memiliki inisiatif, kekanak- kanakan, mudah tersinggung, senang melamun, tidak ada rasa terima kasih, belas kasih serta rasa keadilan.

B. Tinjauan Tentang Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kreatifitasnya. Menurut Hurlock (1978:320) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Soegeng Santoso (2002:46) mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Galluhe (dalam Sofia 2005:85) menyatakan bahwa bermain adalah suatu aktifitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan sengaja, sukarela, dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaan, tangan atau seluruh anggota badan. Menurut Johnson et Al (dalam Mayke S. Tedjasaputra 2001:15) menyampaikan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan.

Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah aspek perkembangan anak. kegiatan bermain memungkinkan

anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu (Catron dan Allen dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005:1)

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan seorang anak baik secara sendiri maupun berkelompok secara langsung dengan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat. Selain itu bermain juga merupakan salah satu sarana untuk menyalurkan kreatifitas dan imajinasi anak

2. Manfaat Bermain

Bermain memiliki manfaat bagi perkembangan seorang anak. Manfaat bermain bagi perkembangan seorang anak meliputi berbagai macam aspek perkembangan, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, dan kejataman penginderaan.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001:38-46) menjelaskan beberapa manfaat bermain, yaitu :

a. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Fisik

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan

untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.

b. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Motorik Kasar dan Motorik Halus

Anak senang memainkan pensil untuk membuat coret-coretan, secara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis. Anak belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometrik misalnya gambar rumah dan orang. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Misalnya ketrampilan berlari anak dapat dilatih melalui kegiatan bermain kejar-kejaran.

c. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Sosial

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Anak belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaan maupun memahami apa yang diucapkan oleh temannya. Bermain juga mempunyai peran sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin yang berlangsung di dalam masyarakat.

d. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Emosi atau Kepribadian

Bagi anak, bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya, dan sudah terberi secara alami. Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain, seseorang dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam kehidupannya sehari-hari. Sekaligus anak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.

Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan memiliki penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa memiliki kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati, dan tulus.

e. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Kognisi

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat.

f. Manfaat Bermain untuk Mengasah Ketajaman Penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima aspek penginderaan ini perlu untuk diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya. Menjadikan anak aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh tak acuh, pasif, tidak tanggap, tidak mau tahu terhadap kejadian-kejadian yang muncul di sekitarnya.

g. Manfaat Bermain untuk Mengembangkan Keterampilan Olahraga dan Menari

Manfaat bermain untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar maupun motorik halus. Kedua aspek perkembangan tersebut penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olahraga dan menari.

Bila anak memiliki tubuh yang sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan baik berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar, serta menangkap bola, maka ia lebih siap menekuni bidang olahraga tertentu pada usia yang lebih besar. Bila anak telah terampil melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, maka anak lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit.

Didalam kegiatan menari diperlukan gerakan-gerakan yang cekatan, lentur, tidak canggung, yakin pada apa yang dilakukan sehingga anak mampu menari tanpa merasa takut dan was- was.

Hal senada juga dijelaskan Nakita (dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, 2005:55) yang merinci beberapa manfaat bermain meliputi tiga ranah, yaitu :

a. Fisik- motorik.

Anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya, dengan bergerak anak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.

b. Sosial- emosional.

Anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Ditahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah.

c. Kognisi.

Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar-halus, rasa asam, manis dan asin. Anak belajar perbendaharaan kata, bahasa, dan berkomunikasi timbal balik.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkann bahwa manfaat bermain mencakup bermacam-macam aspek, yaitu fisik, motorik, sosial, emosional atau kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan

serta olahraga dan menari. Melalui bermain aspek- aspek perkembangan anak dapat dilatih sehingga perkembangan dan pertumbuhan anak dapat tercapai dengan baik. Dengan tercapainya perkembangan aspek- aspek tersebut maka akan berpengaruh pula terhadap ketrampilan hidupnya sehari- hari.

3. Jenis Bermain

Bermain digolongkan menjadi beberapa jenis. Berikut jenis- jenis bermain menurut para ahli. Menurut Bergen (dalam Soegeng Santoso, 2002:46) mengemukakan bahwa bermain dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

a. Bermain bebas

Bermain bebas adalah bermain yang dilakukan anak dengan menggunakan alat bermain secara bebas, jadi bebas memilihnya.

b. Bermain dengan bimbingan

Bermain dengan bimbingan adalah bermain dengan alat pilihan guru dan anak diharapkan dapat menemukan suatu konsep atau pengertian.

c. Bermain yang diarahkan

Bermain yang diarahkan adalah bermain yang bertujuan agar anak dapat menyelesaikan suatu tugas.

Soegeng Santoso (2002:47) menyatakan bahwa pada umumnya bermain ada tiga bentuk, yaitu :

a. Bermain sosial

Bermain sosial dapat dilakukan sendiri dengan alat bermain, atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain.

Bentuk bermain sosial ini dibedakan menjadi :

1) Bermain sendiri

Anak bermain dengan menggunakan alat yang ada, namun tidak memperhatikan kegiatan anak lain di ruangan yang sama.

2) Bermain sebagai penonton

Anak bermain sambil melihat temannya bermain dalam satu ruangan. Anak mungkin berbicara dengan temannya, mengamati temannya lalu bermain sendiri, ada pula yang duduk atau aktif bermain.

3) Bermain paralel

Bermain paralel dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan alat bermain yang sama, tetapi anak bermain sendiri-sendiri.

4) Bermain asosiatif

Anak bermain bersama tetapi tidak ada aturannya. Tiap anak memilih perannya sendiri.

5) Bermain kooperatif (bersama)

Anak bermain sesuai perannya. Tiap anak sesuai dengan perannya menampilkan kebolehannya, keterampilannya. Anak bertanggung jawab atas tindakannya.

b. Bermain dengan benda

Bentuk bermain ini bersifat praktis, sebab semua anak dapat menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka senang, dapat berimajinasi dan bekerjasama. Alat bermain yang ada dapat digunakan sendiri atau oleh beberapa anak sekaligus. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain yaitu :

- 1) Tidak berbahaya
- 2) Mudah diperoleh
- 3) Sebaiknya dibuat sendiri
- 4) Berwarna dominan
- 5) Tidak mudah rusak

c. Bermain sosiodramatik

Bermain sosiodramatik memiliki beberapa elemen, yaitu :

- 1) Bermain dengan melakukan imitasi adalah bermain pura-pura, anak melakukan peran orang di sekitarnya dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraan.
- 2) Bermain pura-pura, yaitu bermain terhadap barang atau objek tertentu.

- 3) Bermain peran, yaitu anak bermain dengan memerankan sebagai guru, bapak, ibu, kakek, nenek, dan sebagainya
- 4) Persistensi, adalah anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama sepuluh menit
- 5) Bermain interaksi, adalah bermain antar teman dalam satu adegan paling sedikit dilakukan oleh dua orang
- 6) Bermain komunikasi verbal, dilakukan antar anak dengan cara berkomunikasi, jadi terdapat interaksi verbal

Elizabeth B. Hurlock (1978:321) mengemukakan bahwa permainan atau bermain dilakukan anak dengan beberapa macam perilaku. Berdasarkan perilaku keterlibatan anak, bermain dibedakan dalam dua kategori yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

a. Bermain Aktif

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak. Kesenangan timbul dari apa yang dilakukan anak, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan- gerakan tubuh .

b. Bermain Pasif atau Hiburan

Dalam bermain pasif anak memperoleh kesenangan diperoleh dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain sehingga tidak terlalu

banyak melibatkan aktivitas fisik dan hanya menghabiskan sedikit energi. Anak hanya menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu, dan sebagainya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain secara umum dikategorikan menjadi tiga yaitu bermain dengan benda, bermain sosial dan bermain sosiodramatik. Kegiatan bermain melibatkan anak baik secara aktif maupun pasif sehingga dalam kegiatan bermain anak dapat melakukannya baik secara individu maupun kelompok dengan menggunakan alat bermain maupun tanpa alat bermain. Bermain dapat pula dirangkai dengan belajar, sehingga tema pembelajaran bermain sambil belajar sangat tepat diberikan kepada anak, akan tetapi perlu dipahami terlebih dahulu jenis-jenis dari bermain serta tujuan dari bermain.

C. Adonan (*playdough*)

1. Pengertian

Menurut Janice (2013:253) adonan / *playdough* adalah salah satu material mencetak tradisional yang dapat dibuat sendiri. Salah satu contoh adonan mainan dapat dibuat dengan menggunakan bahan dasar tepung yang diberi pewarna. Eliyawati (2005:63) mengemukakan bahwa *playdough* termasuk ke dalam alat permainan edukatif karena *playdough* memiliki ciri- ciri:

- a. Ditujukan untuk anak usia dini

- b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek- aspek perkembangan
- c. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas
- d. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna
- e. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- f. Aman dan tidak berbahaya bagi anak

Einon (2005:96) menyatakan bahwa bermain *playdough* adalah cara paling sederhana untuk mengajarkan cara membuat bentuk, meningkatkan pengendalian jari tangan serta membuat anak mampu mengekspresikan diri melalui kesenian karena terbuat dari bahan yang cocok untuk anak dan mudah didapat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adonan (*playdough*) merupakan kegiatan bermain memanipulasi berbagai macam bentuk serta mencetak bentuk dengan cetakan kue menggunakan adonan yang dibuat dari bahan dasar tepung yang diberi pewarna.

2. Manfaat *playdough*

Menurut Swartz (dalam Janice 2013:253) manfaat bermain adonan/ *playdough* adalah melatih kemampuan motorik halus, anak menggunakan tangan dan peralatan untuk menumbuk, menekan, membentuk, meratakan, menggulung, memotong dan memecah

adonan. Manfaat lain dari bermain adonan yaitu mengembangkan koordinasi mata tangan dan kontrol, ketangkasan, dan kekuatan.

Hal yang sama juga disampaikan oleh Ariesta Asri (2015:04) yang menyampaikan bahwa manfaat bermain adonan / *playdough* yaitu:

a. Merangsang motorik halus

Bermain adonan ternyata memiliki banyak manfaat untuk anak. Kegiatan menguleni, memilin dan membuat berbagai bentuk ternyata dapat merangsang motorik halus anak.

b. *Soft skill*

Bermain adonan terbukti meningkatkan kreativitas, karena sebelum mengubah adonan menjadi bentuk yang diinginkan, anak menggunakan imajinasinya untuk membayangkan sesuatu. Selain itu, permainan ini juga dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan fokus dan kemampuan anak dalam berfikir kritis.

c. Pengenalan warna

Dengan menggunakan adonan berbagai macam warna, maka adonan tersebut dapat pula dijadikan sarana untuk mengenalkan warna pada anak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain *playdough*/ adonan yaitu melatih kemampuan motorik halus, meningkatkan kreativitas, mengembangkan koordinasi mata dan tangan, melatih kekuatan dan ketangkasan. Melalui kegiatan bermain

adonan, anak dilatih menggunakan jari-jemari, pergelangan tangan dan tangannya, hal ini terlihat dari gerakan mencampur dan mengaduk, meremas, menekan, memipihkan, meratakan, menggulung, memotong, membentuk serta mencetak adonan menggunakan cetakan kue.

- a. Mencampur dan mengaduk adonan yaitu menyatukan bahan-bahan untuk membuat adonan kedalam wadah supaya menjadi satu dengan bantuan sendok kayu.
- b. Meremas adonan yaitu mengepal-ngepal adonan menggunakan jari-jemari dan telapak tangan.
- c. Menekan adonan yaitu gerakan jari-jemari dan telapak tangan yang bertujuan untuk memadatkan adonan ketika akan dicetak.
- d. Memipihkan adonan yaitu menjadikan adonan supaya pipih atau tipis dengan menggunakan telapak dan jari-jemari.
- e. Meratakan adonan yaitu membuat adonan menjadi rata atau sama permukaannya.
- f. Menggulung adonan yaitu melipat atau membuat adonan menjadi bentuk bulat panjang atau bulat pendek.
- g. Memotong adonan yaitu membagi adonan dengan cara mengiris adonan tersebut dengan bantuan pisau plastik.
- h. Membentuk adonan yaitu membuat adonan menjadi suatu bentuk imitasi tertentu.
- i. Mencetak adonan yaitu membuat suatu bentuk tertentu dengan menggunakan alat cetak seperti cetakan kue.

3. Alasan Penerapan Bermain *Playdough* / Adonan

Alasan peneliti menerapkan bermain *playdough* / adonan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang karena pembelajaran di kelas kurang bervariasi yaitu berupa meronce manik-manik dan bermain *puzzle*. Selain itu, anak terlihat suka dengan warna-warna, bahan dasar *playdough* mudah didapatkan, biaya terjangkau, dan aman bagi anak. Melalui bermain *playdough* anak bebas berkreativitas.

4. Kelebihan dan Kekurangan

Pemilihan suatu metode atau media yang akan dipergunakan dalam proses pembelajaran hendaknya terlebih dahulu mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan akan metode atau media tersebut. Dibawah ini akan dikemukakan mengenai kelebihan dan kekurangan *playdough*.

a. Kelebihan:

- 1) *Playdough* dapat dibuat sendiri karena bahannya mudah didapat dan proses pembuatannya pun cukup mudah, tidak banyak memakan waktu, tidak memerlukan banyak biaya serta aman bagi siswa.
- 2) *Playdough* memiliki tekstur yang lunak dan elastis sehingga mudah diremas, dibentuk serta dicetak
- 3) *Playdough* juga merupakan media multisensori, karena dalam penggunaannya melibatkan aspek penglihatan dan perabaan.

b. Kekurangan :

- 1) Karena tidak menggunakan pengawet, maka *playdough* tidak dapat bertahan lama.
- 2) *Playdough* sebaiknya disimpan dalam wadah kedap udara dan dimasukkan kedalam kulkas.

5. Cara Membuat *Playdough*

a. Alat dan bahan yang dibutuhkan :

- 1) Panci atau tempat dengan ukuran sedang
- 2) Sendok kayu dengan ukuran sedang
- 3) 2 $\frac{1}{2}$ cangkir tepung
- 4) $\frac{1}{2}$ cangkir garam
- 5) 2 sendok makan minyak goreng
- 6) 2 cangkir air
- 7) Pewarna makanan

b. Cara membuat :

- 1) Masukkan tepung dan garam kedalam wadah.
- 2) Tambahkan air dan aduk hingga tercampur rata.
- 3) Tambahkan minyak goreng dan aduk kembali.
- 4) Bagi adonan menjadi beberapa bagian dan beri warna pada setiap bagian dengan warna yang berbeda.

6. Proses Pembelajaran dengan *Playdough*

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan *playdough* sebagai berikut :

- a. Guru dan siswa menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Alat dan bahan yang diperlukan yaitu wadah atau panci dengan ukuran sedang, sendok dengan ukuran sedang, tepung, garam, minyak goreng dan air.
- b. Guru dan siswa membuat adonan mainan terlebih dahulu.
- c. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengerjakan adonan dengan tangan mereka dahulu yaitu memencet dan meremas adonan.
- d. Guru memberi contoh membuat beberapa macam bentuk dan anak menirukan membuat bentuk tersebut.
- e. Siswa diminta membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginannya.
- f. Siswa diberi cetakan kue dengan berbagai macam bentuk serta pisau plastik dan siswa diminta mencetak adonan dengan menggunakan cetakan kue yang telah disediakan.
- g. Diakhir kegiatan siswa diminta menceritakan kembali bentuk-bentuk yang dibuatnya.

D. Tinjauan tentang Motorik Halus

1. Pengertian motorik halus

Elizabeth B. Hurlock (1978:150) mengatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerakan ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus.

Menurut Magill A. Richard (1989:11) berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerakan, keterampilan motorik dibagi menjadi dua yaitu:

a. Keterampilan motorik kasar (*gross skill*)

Keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar. Tujuan akan kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting, akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang penting untuk penampilan keterampilan dalam tugas ini. Contoh dari keterampilan gerak kasar yaitu berjalan, melompat, melempar.

b. Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*)

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol dari otot-otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Keterampilan ini membutuhkan derajat tinggi dari kecermatan gerak untuk menampilkan suatu

keterampilan khusus dalam level tinggi dalam kecakapan. Contohnya yaitu menulis, melukis, menjahit, membentuk, dan mengancingkan baju.

Sejalan dengan hal diatas Andang Ismail (2006:84-85) menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu, yang tidak membutuhkan tenaga besar yang melibatkan otot besar, tetapi hanya melibatkan sebagian anggota tubuh yang dikoordinasikan (kerja sama yang seimbang) antara mata dengan tangan atau kaki. Motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dengan tangan sehingga seorang anak mencapai kemampuan sesuai dengan perkembangannya (Bambang Sujiono, 2008: 1.13–1.14).

Menurut Dini P. Daeng Sari (1996 :721) motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakannya. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan seseorang dalam menampilkan gerak sampai gerak lebih kompleks. Kemampuan tersebut merupakan suatu kemampuan atau tugas gerak. Dengan demikian kemampuan motorik halus adalah kemampuan gerak seseorang dalam melakukan penunjang dalam segala kegiatan (Sukadiyanto, 1997: 70).

MS Sumantri (2005:143) mengemukakan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit, dll.

Menurut Mahendra (dalam MS Sumantri, 2005:143) keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/ halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil. Hal yang sama dikemukakan oleh Rosmala Dewi (2005:2) yang menyatakan bahwa motorik halus merupakan kemampuan yang menggunakan jari-jemari, tangan dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus adalah keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil seperti menggunakan jari-jemari, tangan dan pergelangan tangan dengan tepat. Keterampilan ini juga membutuhkan kecermatan serta koordinasi mata dan tangan dalam pengendalian gerak. Contoh kemampuan motorik halus yaitu menulis, melukis, menjahit, membentuk, dan mengancingkan baju.

2. Tujuan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus

Tujuan peningkatan motorik halus menurut Yudha M. & Rudyanto (2005:115) yaitu :

- a. Mampu memfungsikan otot- otot kecil seperti gerakan jari tangan
- b. Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata
- c. Mampu mengendalikan emosi

MS Sumantri (2005:146) menyampaikan bahwa tujuan peningkatan motorik halus yaitu:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan
- b. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari seperti : kesiapan menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda.
- c. Mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan
- d. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus

Menurut Andang Ismail (2006: 84) tujuan dari melatih motorik halus adalah untuk melatih anak agar terampil dan cermat menggunakan jari-jemari dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan unsur-unsur kerajinan dan keterampilan tangan.

Bambang Sujiono (2008:2.01) juga memaparkan tentang tujuan mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu sebagai berikut:

- a. Melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis
- b. Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi serta menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pengembangan kemampuan motorik halus yaitu meningkatkan kemampuan motorik halus seseorang khususnya jari tangan sehingga anak akan lebih mandiri dalam melakukan aktivitas kehidupannya secara mandiri serta menunjang keberhasilan belajar.

3. Fungsi pengembangan motorik halus

Menurut MS Sumantri (2005:146) fungsi pengembangan motorik halus adalah mendukung aspek pengembangan aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisah satu sama lain.

Menurut Yudha M. Saputra & Rudyanto (2005:116) fungsi pengembangan motorik halus ialah:

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata
- c. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi

Elizhabet B. Hurlock (1978:163) menyampaikan bahwa fungsi motorik halus dikategorikan menjadi empat, yaitu:

a. Keterampilan bantu diri (*self- help*)

Untuk mencapai kemandiriannya, anak harus mempelajari keterampilan motorik yang memungkinkan mereka mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan makan, berpakaian, merawat diri, dan mandi.

b. Keterampilan bantu sosial (*social- help*)

Untuk menjadi anggota kelompok sosial yang diterima di dalam keluarga, sekolah, dan tetangga, anak harus menjadi anggota yang kooperatif. Untuk mendapatkan penerimaan kelompok tersebut, diperlukan keterampilan tertentu, seperti membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah.

c. Keterampilan bermain

Untuk dapat menikmati kegiatan kelompok sebaya atau untuk dapat menghibur diri diluar kelompok sebaya, anak harus mempelajari keterampilan bermain bola, ski, menggambar, melukis, dan memanipulasi alat bermain.

d. Keterampilan sekolah

Pada tahun permulaan sekolah, sebagian besar pekerjaan melibatkan keterampilan motorik seperti melukis, menulis, menggambar, membuat keramik, menari dan bertukang kayu.

Semakin banyak dan semakin baik keterampilan yang dimiliki, semakin baik pula penyesuaian sosial yang dilakukan dan semakin baik prestasi sekolahnya, baik dalam prestasi akademis maupun dalam prestasi yang bukan akademik.

Dari beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi motorik halus yaitu: sebagai pendukung dalam perkembangan aspek yang lain sehingga dapat tercapainya perkembangan dan pertumbuhan yang optimal. Selain itu, fungsi motorik halus juga sebagai pendukung dalam keterampilan kehidupan sehari-hari baik itu bagi diri sendiri maupun lingkungan disekitarnya.

4. Unsur- unsur motorik halus

Menurut Heri Rahyubi (2012:12) unsur-unsur yang terkandung dalam motorik yaitu kekuatan, ketahanan, kelincahan, fleksibilitas dan ketajaman indera. Sedangkan menurut Bambang Sujiono (2008:73) menyatakan bahwa unsur-unsur pokok dalam motorik yaitu kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelentukan (fleksibilitas), koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan.

Merujuk dari pendapat para ahli tersebut, maka unsur- unsur pokok motorik halus dalam penelitian ini meliputi kekuatan, fleksibilitas serta koordinasi. Berikut adalah penjelasan mengenai unsur pokok motorik halus.

a. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Kekuatan merupakan gerakan yang meliputi keseluruhan organ gerak yang dimiliki, sedangkan penguatan merupakan gerakan salah satu alat gerak yang dimiliki. Dengan demikian kekuatan sangat berkaitan dengan kondisi otot seseorang. Antara satu orang dengan yang lainnya kekuatan ototnya berbeda.

b. Fleksibilitas

Kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang geraknya. Fleksibilitas biasanya ditentukan oleh derajat gerak sendi-sendi. Makin luas ruang gerak sendi-sendinya, maka akan baik pula fleksibilitas seseorang. Unsur fleksibilitas merupakan faktor dasar kemampuan gerakan badan yang dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian fleksibilitas dapat diartikan sebagai rangkaian gerakan dalam sebuah sendi, hal ini berkaitan dengan pergerakan dan keterbatasan badan atau bagian badan yang dapat ditekuk atau diputar dengan menggunakan alat (fleksion) dan melalui peregangan otot.

c. Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak. Keterampilan

ini sebagai pemersatu atau pemisah dalam satu tugas kerja yang kompleks. Ketentuan gerakan koordinasi ini meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan system syaraf.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik tidak dapat terlepas dari unsur-unsurnya, baik itu motorik kasar maupun motorik halus. Unsur-unsur motorik itu sendiri meliputi kekuatan, ketahanan, kelincahan, ketajaman indera, kecepatan, ketepatan, keseimbangan, koordinasi, daya tahan, serta fleksibilitas. Dalam penelitian ini unsur pokok dari motorik halus yaitu kekuatan, fleksibilitas dan koordinasi.

5. Prinsip- prinsip pengembangan motorik halus

Menurut Yudha M. Saputra & Rudyanto (2005:114) prinsip perkembangan motorik adalah adanya suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan pertumbuhannya. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya.

Menurut MS sumantri (2005:147-148) mengemukakan bahwa pengembangan motorik halus pada anak-anak hendaknya memperhatikan beberapa prinsip-prinsip pengembangan motorik halus, yaitu sebagai berikut :

a. Berorientasi pada kebutuhan anak.

Kegiatan pengembangan pada anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. dengan demikian, ragam jenis

kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan masing-masing anak.

b. Belajar sambil bermain

Menggunakan pendekatan bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga diharapkan kegiatan akan lebih bermakna.

c. Kreatif dan inovatif

Aktivitas kreatif dan inovatif dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis, dan menemukan hal-hal baru.

d. Lingkungan kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian menarik, sehingga anak akan betah. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain.

e. Tema

Jika kegiatan yang dilakukan memanfaatkan tema, maka pemilihan tema hendaknya disesuaikan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, dan menarik minat anak.

f. Mengembangkan keterampilan hidup

Proses pembelajaran perlu diarahkan untuk mengembangkan keterampilan hidup. Pengembangan keterampilan hidup didasari dua tujuan, yaitu : (1) memiliki kemampuan untuk menolong diri sendiri (*self help*), disiplin, dan sosialisasi. (2) memiliki bekal keterampilan dasar untuk melanjutkan pada jenjang selanjutnya.

g. Menggunakan kegiatan terpadu

Kegiatan pengembangan hendaknya dirancang dengan menggunakan model pembelajaran terpadu dan beranjak dari tema yang menarik minat anak(*center of interest*).

Menurut Elizhabet B. Hurlock (1978:151) lima prinsip perkembangan motorik halus, yaitu; (1) perkembangan motorik tergantung pada kematangan otot dan syaraf, (2) perkembangan motorik anak akan mengikuti pola perkembangan, (3) norma perkembangan anak dapat ditentukan, (4) ada perbedaan secara individu dalam standar perkembangan motorik, (5) belajar keterampilan motorik tidak akan sesuai sebelum anak mencapai kematangan dan kesiapan.

Menurut depdiknas (2007:12-13) mengemukakan bahwa untuk mengembangkan motorik halus anak secara optimal, perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut:

- a. Memberikan kebebasan ekspresi pada anak. Ekspresi adalah proses pengungkapan perasaan dan jiwa secara jujur dan langsung dari dalam diri anak.
- b. Melakukan pengaturan waktu, tempat, media (alat dan bahan) agar dapat merangsang anak untuk kreatif. Kreativitas erat kaitannya dengan fantasi (daya khayal), karena itu anak perlu diaktifkan dengan cara membangkitkan tanggapan melalui pengamatan dan pengalamannya sendiri. Untuk mendukung anak dalam merangsang kreativitasnya perlu dialokasikan waktu, tempat, dan media yang cukup.
- c. Memberikan bimbingan kepada anak untuk menemukan teknik/cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan berbagai media. Saat melakukan kegiatan motorik halus anak perlu mendapatkan contoh dalam menguasai berbagai cara menggunakan alat-alat atau berbagai macam media dan bahan yang digunakan, sehingga anak merasa yakin akan kemampuannya dan tidak mengalami kegagalan. Latihan menggunakan alat ini dapat dilakukan dengan berbagai gerakan sederhana misalnya bermain jari (*finger play*).
- d. Menumbuhkan keberanian anak dan hindarkan petunjuk yang dapat merusak keberanian dan perkembangan anak. Ketika melihat hasil karya motorik halus anak guru harus mampu menghindari komentar negatif, begitu pula kata-kata yang membatasi berupa larangan atau petunjuk yang terlalu banyak serta labeling kepada

anak. Karena hal-hal tersebut dapat menyebabkan anak berkecil hati, kurang percaya diri dan frustrasi dengan kemampuannya. Akan lebih baik jika anak diberi motivasi dengan kata-kata positif, pujian, dorongan, dan reward lainnya sehingga anak termotivasi untuk terus mengembangkan kemampuannya.

- e. Membimbing anak sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan. Yaitu perlu memperhatikan apa dan bagaimana bimbingan dan stimulus yang dapat diberikan kepada anak sesuai dengan usia perkembangannya. Hal tersebut dikarenakan setiap anak mempunyai karakteristik perkembangan yang berbeda-beda untuk setiap usia
- f. Memberikan rasa gembira dan menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak, karena anak akan melakukan kegiatan seoptimal mungkin jika ia berada dalam kondisi psikologis yang baik, yaitu dalam suasana yang menyenangkan hatinya tanpa ada tekanan. Maka dari itu perlu diciptakan suasana yang memberikan kenyamanan psikologis kepada anak dalam berkarya motorik halus.
- g. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan, yaitu dalam mengembangkan kegiatan motorik halus orang dewasa perlu memberikan perhatian yang memadai pada anak. Hal ini untuk mendorong anak dan sekaligus menghindari terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan seperti pertengkaran

memperebutkan alat berkarya, atau kegagalan membuat karya atau bahkan kecelakaan ketika anak tidak berhati-hati menggunakan alat, seperti gunting.

Menurut Bambang Sujiono (2008:2,5), prinsip-prinsip untuk mengembangkan kemampuan motorik halus antara lain:

a. Menyediakan peralatan dan bahan

Ketidaksiapan pendidik dalam menyiapkan alat dan bahan akan menimbulkan ketidaknyamanan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga sebelum melakukan pembelajaran sebaiknya menyiapkan alat dan bahan dahulu.

b. Memperlakukan anak yang sama

Pendidik sebaiknya jangan membanding-bandingkan kemampuan anak satu dengan yang lainnya karena setiap anak memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing.

c. Memperkenalkan berbagai macam jenis kegiatan yang melibatkan motorik halus.

Pendidik sebaiknya memperkenalkan beberapa kegiatan yang melibatkan motorik halus, seperti: menggunting, menggambar, mewarnai, melipat, dan lain-lain.

d. Bervariasi

Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya pendidik melakukan secara bervariasi, agar anak tidak bosan dan selalu berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

- e. Memberikan tingkat keberhasilan yang sesuai dengan perkembangan anak.

Merujuk dari beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip dalam pengembangan kemampuan motorik halus harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan anak diberi kebebasan dalam berekspresi, selain itu kegiatan yang diberikan haruslah membuat anak senang serta bervariasi sehingga anak tidak merasa cepat bosan.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain adonan (*playdough*) telah banyak dilakukan. Salah satunya adalah Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain *Playdough* Pada Kelompok A di TK ABA Marangan Sleman (Yuni Muning Astuti, 2012). Peningkatan keterampilan motorik halus dilihat dari nilai siswa ketika memanipulasi dan menjiplak bentuk. Hasil penelitiannya adalah terbukti bahwa bermain *playdough* ini dinilai berhasil dan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus. Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Yuni Muning Astuti ini juga menjadi salah satu bukti bahwa hasil dari penelitian ini benar- benar karya sendiri dan tidak ada karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata tulisan yang telah berlaku.

F. Kerangka Pikir

Anak tunagrahita kategori sedang memiliki IQ berkisar 20/25- 50/55, mengalami kesukaran dalam berkonsentrasi, tidak memiliki inisiatif, kekanak- kanakan, mudah tersinggung, gerakannya kaku dan tidak bertujuan. Namun demikian mereka masih dapat dilatih memelihara diri sendiri sebagai bekal kehidupan sehari-hari. Hambatan perkembangan kecerdasan yang dialami oleh anak tunagrahita kategori sedang ini berpengaruh terhadap perkembangan aspek-aspek yang lain. Salah satu aspeknya yaitu perkembangan fisik yang terlihat dari perkembangan motorik yang masih rendah. Salah satu hambatan motorik pada anak tunagrahita kategori sedang yaitu hambatan motorik halusnya. Hambatan pada motorik halus yang dialami oleh anak tunagrahita kategori sedang terlihat dari kekakuan pada jari tangan dan gerakan yang tidak bertujuan. Seperti pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III di SLB Damayanti Yogyakarta yang memiliki kemampuan motorik halus yang masih rendah dan belum dikembangkan secara optimal.

Pada dasarnya anak-anak sangat menyukai bermain begitu pula pada anak tunagrahita kategori sedang. Bermain membantu mengembangkan kreativitas anak. Bermain juga bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik halus anak. Melalui bermain pula imajinasi anak dapat tersalurkan. Salah satu kegiatan bermain yang dapat melatih motorik halus anak tunagrahita kategori sedang yaitu bermain adonan / *playdough*.

Melalui kegiatan bermain adonan anak dilatih menggunakan jari-jemari, pergelangan tangan dan tangannya, hal ini terlihat dari gerakan meremas, menekan, memipihkan, meratakan, menggulung, memotong *playdough*, membentuk berbagai macam bentuk imitasi serta mencetak adonan menggunakan cetakan kue. Selain itu, dengan bermain *playdough* anak dilatih untuk bebas mengekspresikan dirinya dan mengeksplorasi kreatifitasnya.

Kelebihan bermain adonan / *playdough* yaitu dapat dibuat sendiri karena bahannya mudah didapat dan proses pembuatannya pun cukup mudah, tidak banyak memakan waktu, tidak memerlukan banyak biaya, aman bagi siswa, memiliki tekstur yang lunak dan elastis sehingga mudah diremas, dibentuk serta dicetak, selain itu *playdough* juga merupakan media multisensori, karena dalam penggunaannya melibatkan aspek penglihatan dan perabaan. Selain itu pembelajarn ini juga bersifat menyenangkan karena siswa dapat berekspresi sesuka hati.

Berdasarkan kelebihan dari bermain *playdough* dan mengingat kondisi anak tunagrahita kategori sedang dengan segala keterbatasannya maka kegiatan bermain *playdough* tepat apabila diterapkan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang kelas III di SLB Damayanti Yogyakarta.

G. Hipotesis penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir tersebut di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

”Bermain *playdough* / adonan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang kelas 3 di Sekolah Luar Biasa Damayanti Yogyakarta”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Wina Sanjaya, 2011:26).

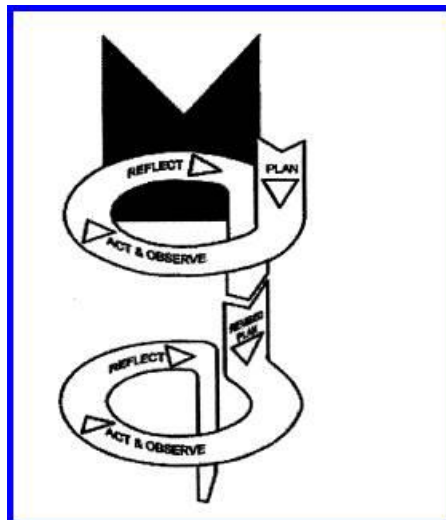
Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah perbaikan dan peningkatan praktik di kelas secara berkesinambungan (Zainal Aqib, 2006:18). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan berkolaborasi dengan guru kelas di Sekolah Luar Biasa Damayanti. Kolaborasi dilakukan mulai dari perencanaan hingga refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kolaborator melakukan diskusi dalam menetapkan masalah dan menentukan tindakan yang akan diberikan kepada siswa. Pada tahap tindakan, terjadi kolaborasi antara guru dan peneliti dalam memberikan contoh mempraktekkan permainan *playdough* dan membantu guru mengatur jalannya kegiatan bermain *playdough*. Pada tahap refleksi yaitu

tahap penilaian, guru yang melakukan tindakan sedangkan peneliti sebagai pengamat.

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang melalui penerapan bermain *playdough* sebagai tindakannya. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang.

B. Desain Penelitian

Jenis desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart sebagaimana dikutip oleh Wijaya Kusumah (2010:21), yang berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Model desain penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart dijelaskan melalui gambar di bawah ini :



Gambar 1. Model Desain Kemmis dan Mc Taggart

Sesuai dengan desain penelitian di atas maka urutan kegiatan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Tahap perencanaan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Dalam penelitian ini pihak yang melakukan tindakan adalah guru kelas, sedangkan yang melakukan pengamatan adalah peneliti. Merencanakan tindakan yang akan dilakukan dan menentukan hal apa saja yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu mengenai bermain *playdough* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang kelas III SDLB di SLB Damayanti Yogyakarta.

2. Pelaksanaan tindakan

Melaksanakan tindakan penelitian yang berupa kegiatan bermain *playdough* di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang kelas III SDLB di SLB Damayanti Yogyakarta. Tindakan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, selama 1x60 menit tiap pertemuan.

3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap penerapan permainan *playdough* yang sedang berlangsung di dalam kelas.

4. Refleksi

Refleksi yaitu menyajikan hasil pencapaian yang diperoleh dari tindakan yang telah dilakukan sebelumnya. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan tindakan dan memperoleh bentuk revisi tindak lanjut yang lebih baik.

C. Prosedur Penelitian

1. Persiapan pelaksanaan penelitian tindakan

a. Observasi dan wawancara

Tujuan diadakannya observasi dan wawancara dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh data dan informasi mengenai keadaan sekolah, khususnya kelas III di SLB Damayanti Yogyakarta baik secara fisik maupun non fisik, yang meliputi sarana/prasarana dalam proses pembelajaran, aktifitas siswa selama pembelajaran, kondisi kelas dan kondisi siswa serta untuk mengetahui kesediaan pihak sekolah bahwa kelas III digunakan sebagai lokasi penelitian. Hasil observasi ini dapat digunakan sebagai menentu metode atau media pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak

tunagrahita kategori sedang khususnya kelas III di SLB Damayantia Yogyakarta.

b. Penyusunan usulan penelitian tindakan

Usulan penelitian tindakan merupakan rencana keseluruhan mengenai apa saja yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan, dalam hal ini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang kelas III melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan *playdough*.

2. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan dalam bentuk siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa komponen yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini prosedur penelitian tindakan dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru kelas III SLB Damayanti Yogyakarta. Dalam prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan dapat dilihat pada langkah-langkah sebagai berikut :

a. Tahap perencanaan

Perencanaan ini disusun oleh peneliti dan guru kelas III melalui diskusi dengan maksud menyusun:

- 1) Tujuan : agar memudahkan pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan dalam usaha meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang melalui pembelajaran dengan permainan *playdough*.

- 2) Melakukan diskusi dengan guru kolaborator mengenai penggunaan permainan *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus.
 - 3) Membuat panduan cara penerapan permainan *playdough* agar memudahkan guru kelas dan peneliti dalam memberikan tindakan.
 - 4) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai kemampuan motorik halus anak.
 - 5) Membuat dan menentukan indikator keberhasilan dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang.
 - 6) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan berupa foto.
 - 7) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan.
 - 8) Mengukur kemampuan motorik halus anak tunagrahita dengan melakukan *pre test*. *Pre test* dilakukan supaya peneliti mengetahui kemampuan motorik halus awal anak tunagrahita.
- b. Pelaksanaan tindakan

Tindakan ini dilakukan menggunakan prosedur perencanaan yang telah dibuat. Guru sebagai kolaborator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan panduan cara penerapan, sedangkan peneliti membantu mengamati keterlibatan anak selama proses

pembelajaran berlangsung yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus. Berikut pokok-pokok kegiatan yang akan dilaksanakan dalam bermain *playdough* :

1) Tahap persiapan

a) Menjelaskan gambaran dan prosedur permainan

Guru menjelaskan prosedur bermain *playdough* sebelum pembelajaran dimulai.

b) Menyiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan

Guru dibantu peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, yaitu menyiapkan wadah, tepung, air, garam, minyak goreng serta pewarna.

2) Tahap pelaksanaan bermain *playdough*

a) Subyek melaksanakan permainan *playdough*

Pelaksanaan bermain *playdough* ini dijelaskan bahwa siswa melaksanakan praktik secara langsung. Siswa melakukan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan motorik halus tangan yaitu:

(1) Tahap pertama guru membimbing siswa membuat *playdough*. Siswa diminta untuk menuang tepung, garam, minyak goreng, dan air. Kemudian siswa diminta untuk mencampur semua bahan hingga rata. Guru membagi adonan tersebut dan memberi warna berbeda pada setiap bagian adonan tersebut, kemudian

siswa diminta untuk mencampur kembali adonan tersebut.

(2) Tahap kedua guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan adonan dengan tangan mereka dahulu secara bebas.

(3) Guru memberi contoh membuat beberapa macam bentuk yang sederhana dan siswa diminta untuk membuat bentuk yang telah dicontohkan.

(4) Siswa diminta untuk membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginannya.

(5) Siswa diberi cetakan kue dengan berbagai macam bentuk serta pisau plastik dan siswa diminta untuk mencetak adonan dengan menggunakan cetakan kue yang telah disediakan.

(6) Diakhir kegiatan siswa diminta menceritakan kembali bentuk-bentuk yang dibuatnya.

b) Pengamatan terhadap jalannya permainan *playdough*

Saat proses pelaksanaan permainan *playdough*, peneliti mengamati jalannya permainan *playdough* yang dilakukan siswa dengan seksama. Peneliti juga bertugas memberikan bantuan dan mengarahkan jika didapati siswa mengalami kesulitan dalam memanipulasi dan mencetak bentuk.

c) Menghentikan permainan *playdough*

Guru menghentikan permainan *playdough* jika permainan sudah selesai yaitu dengan siswa telah selesai memanipulasi dan mencetak bentuk seperti yang diajarkan atau dicontohkan oleh guru.

3) Tahapan penutupan

a) Evaluasi terhadap siswa

(1) Guru melakukan diskusi yang bersifat evaluasi kepada subyek terkait dengan permainan yang baru saja dilaksanakan.

(2) Guru meminta siswa untuk menceritakan hasil karyanya.

b) Evaluasi terhadap perlakuan bermain *playdough*

Dari perlakuan yang telah terlaksana, hal apa saja yang perlu diperbaiki. Apakah proses bermain *playdough* sudah cukup menyenangkan bagi siswa, bagaimana peningkatan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang. Evaluasi ini dilihat dari keseluruhan proses pelaksanaan bermain *playdough*, dari awal persiapan sampai dengan akhir pelaksanaan dan evaluasi.

c. Tahap observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan panduan observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Pengamatan ini dilakukan secara

bersama- sama antara peneliti dengan guru kelas. Peneliti dengan dibantu guru kolaborator mengamati jalannya kegiatan pembelajaran dengan fokus pengamatan sebagai berikut:

- 1) Pengamatan tentang partisipasi dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran
- 2) Pengamatan tentang peningkatan kemampuan motorik halus siswa
- 3) Pengamatan tentang cara melakukan/ tindakan siswa ketika proses pembelajaran.

d. Refleksi dan Kriteria keberhasilan

1) Refleksi

Refleksi dilakukan pada tiap akhir siklus yaitu dilakukan setelah subyek diberi tindakan. Kegiatan refleksi ini merupakan suatu kegiatan untuk melihat dampak dari tindakan yang telah diberikan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari rencana tindakan yang telah ditetapkan, serta mengetahui permasalahan yang terjadi selama tindakan berlangsung. Permasalahan yang terjadi ini kemudian dijadikan sebagai dasar dalam melakukan perencanaan ulang untuk penyempurnaan. Kegiatan refleksi yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup :

- a) Penerapan permainan *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang.
- b) Merencanakan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya apabila hasil tindakan yang telah dilaksanakan belum sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.
- c) Melaksanakan tindakan pada siklus selanjutnya jika hasil yang dicapai belum mencapai kriteria

D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan (Suharsimi Arikunto, 2005:88). Subyek dalam penelitian ini adalah anak siswa tunagrahita kategori sedang kelas III SDLB di Sekolah Luar Biasa Damayanti Yogyakarta pada tahun ajaran 2014-2015, jumlah seluruhnya dua siswa yang terdiri dari satu putra dan satu putri.

Populasi adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan masalah penelitian, yang berupa manusia, benda atau kesatuan lain: ialah suatu ruang lingkup yang akan dikenai kesimpulan dalam perumusan penelitian yang bersangkutan (Rochman Natawidjaya dan Zainal Alimin, 1996:52). Ruang lingkup atau kesatuan- kesatuan yang langsung dijadikan sumber data yang dikumpulkan disebut sampel. Pada umumnya sampel merupakan sebagian dari populasi yang dianggap mewakilinya. Akan tetapi dalam keadaan- keadaan tertentu, seluruh populasi langsung

dijadikan sumber data yang disebut sampel total (*total sample* atau *sensus*).

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *total sample* karena ruang lingkup yang menjadi populasi hanya berjumlah dua siswa dan telah memenuhi kriteria- kriteria sebagai subyek yaitu merupakan siswa tunagrahita kategori sedang, merupakan siswa kelas III SDLB SLB Damayanti Yogyakarta, tidak mengalami kelainan indera. Kriteria sebagai subyek tersebut merupakan hasil diskusi antara peneliti dengan guru kelas, begitu pula dengan penentuan populasi.

Berdasarkan pemaparan di atas maka subyek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita kategori sedang kelas III SDLB di SLB Damayanti Yogyakarta pada tahun ajaran 2014- 2015, dengan jumlah seluruhnya dua siswa yaitu satu putra dan satu putri.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa Damayanti Yogyakarta yang terletak di Jalan Besi, Jangkang km 2,5 Karangle, Sukoharjo Ngaglik Sleman, Yogyakarta.

Ada beberapa faktor yang peneliti kemukakan sebagai pertimbangan untuk menentukan tempat penelitian ini, anantara lain :

- a. Peneliti telah mengetahui situasi dan kondisi SLB Damayanti Yogyakarta

- b. Di sekolah tersebut menyelenggarakan pendidikan formal untuk siswa tunagrahita kategori sedang
- c. Terdapatnya permasalahan dalam kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang
- d. Sekolah tersebut belum pernah menggunakan permainan *playdough* / adonan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus bagi siswa tunagrahita kategori sedang.

Setting yang dilakukan dalam penelitian ini adalah di dalam kelas dalam lingkup sekolah ini dimaksudkan untuk mempermudah pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan, sehingga tidak terlalu banyak melibatkan pihak-pihak lain. Selain itu alasan pemilihan *setting* di dalam kelas yaitu agar siswa tidak kesulitan dalam beradaptasi dengan keadaan kelas. *Setting* didalam kelas untuk mengetahui kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang dalam proses pembelajaran dan mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain *playdough*.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei – Juni 2015, yang diawali dengan mengurus surat perijinan, pelaksanaan tindakan, kegiatan setelah tindakan, dan pengolahan data hasil tindakan. Adapun rincian kegiatannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rincian Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Minggu ke-					
		1	2	3	4	5	6
1.	Mengurus administrasi untuk ijin penelitian	√					
2.	Pelaksanaan tes kemampuan awal		√				
3.	Pelaksanaan tindakan siklus I, pelaksanaan tes setelah tindakan siklus I dan refleksi		√	√			
4.	Melakukan tindakan siklus II dan tes setelah tindakan siklus II dan refleksi setelah tindakan siklus II				√	√	
5.	Pengolahan data setelah tindakan dan penyempurnaan data.						√

F. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu variabel bebas yaitu bermain *playdough* / adonan dan variabel tergantung/ terikat yaitu kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni tes perbuatan, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun penjelasan dari teknik pengumpulan data tersebut sebagai berikut :

1. Tes perbuatan

Tes perbuatan adalah tes dalam bentuk peragaan, tes ini cocok manakala guru ingin mengetahui kemampuan dan keterampilan seseorang mengenai sesuatu, misalkan keterampilan memeragakan gerakan- gerakan, keterampilan mengoperasikan suatu alat, dan lain sebagainya (Wina Sanjaya 2011:101). Tes perbuatan yang digunakan dalam penelitian berupa tes kemampuan awal dan tes setelah tindakan.

Tes ini berupa tes kemampuan motorik halus yang digunakan untuk mengukur pencapaian siswa sebelum diterapkannya permainan *playdough* dan setelah diterapkannya permainan *playdough*. Melalui teknik ini, peneliti memperoleh informasi mengenai kemampuan motorik halus siswa dengan penerapan permainan *playdough* dalam bentuk presentase pencapaian.

2. Teknik observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Suharsimi Arikunto, 2007:127). Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan apabila observer ikut serta dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan oleh observant (Wina Sanjaya, 2011:92). Dalam penelitian ini peneliti melibatkan diri di tengah-tengah kegiatan subyek dengan berkolaborasi membantu guru memberikan contoh mempraktekkan permainan *playdough*. Observasi dilakukan peneliti terhadap subyek penelitian sebelum hingga akhir pembelajaran dan peneliti melakukan pengamatan secara terstruktur. Observasi ini menggunakan *check list* yang bertujuan untuk melihat dan mencatat kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa saat kegiatan berlangsung dan bagaimana pelaksanaan kegiatan bermain *playdough*. Teknik observasi ini digunakan untuk mengungkap sikap

dan langkah- langkah siswa maupun guru selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Teknik wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu (Wina Sanjaya, 2011:96). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terencana yang dilakukan kepada guru kolaborator. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terlebih dahulu disusun kemudian diajukan kepada guru kolaborator. Wawancara ini dimaksudkan untuk menambah data tentang kemampuan motorik halus siswa, kondisi selama proses pembelajaran serta kesan dan saran guru terhadap penerapan permainan *playdough* dalam pembelajaran motorik halus.

4. Teknik dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:206) metode dokumen yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Dalam penelitian ini dokumen berupa data identitas siswa, riwayat siswa terdahulu, kemampuan awal siswa, serta foto-foto kegiatan pelaksanaan penelitian dari awal pembelajaran sampai berakhirnya pembelajaran. Dokumentasi ini akan menjadi pelengkap dan penguat data hasil penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2005:134) merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen utama yaitu tes, dan instrumen pendukung yaitu lembar observasi, wawancara, serta dokumentasi berupa foto. Instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang melalui permainan *playdough*. Adapun kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Tes Perbuatan

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman tes yang diwujudkan dalam bentuk tes perbuatan atau kinerja siswa yang dibuat oleh peneliti dengan berkolaborasi bersama guru kelas. Dari hasil tes belajar tersebut maka diketahui peningkatan kemampuan motorik halus yang diperoleh siswa tunagrahita kategori sedang tersebut. Tes yang diberikan adalah tes awal *pre test* dan *post test* pasca tindakan siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Kisi- kisi tes kemampuan motorik halus anak tunagrahita

No	Variabel	Aspek	Indikator kemampuan motorik halus	Jumlah item
1	Kemampuan motorik halus anak tunagrahita	Menulis	1. Siswa mampu menghubungkan titik-titik.	4
2		Menggunting	1. Siswa mampu menggunting garis 2. Siswa mampu menggunting gambar	2 2
3		Mewarnai	1. Siswa mampu	2

			mewarnai gambar dengan rapi tanpa keluar dari garis	
--	--	--	---	--

Pelaksanaan penilaian menggunakan skala nilai dengan kriteria sebagai berikut :

Skor 1: siswa belum/ tidak mampu mengerjakan soal.

Skor 2 : siswa mampu menghubungkan titik-titik, menggunting garis dan gambar serta mewarnai gambar dengan bantuan guru dan hasilnya baik/ kurang baik

Skor 3 : siswa mampu menghubungkan titik-titik, menggunting garis dan gambar serta mewarnai gambar secara mandiri dan hasilnya kurang baik

Skor 4 : siswa mampu menghubungkan titik-titik, menggunting garis dan gambar serta mewarnai gambar secara mandiri dan hasilnya baik

Kriteria penilaian hasil tes kemampuan motorik halus dinyatakan baik dan kurang baik yaitu sebagai berikut:

- a. Kriteria baik : siswa mampu menghubungkan titik-titik dan mewarnai gambar sesuai garis/ tidak sesuai garis dengan tingkat kesalahan hingga 20%. Siswa mampu menggunting garis dan sesuai dengan pola yang ada.
- b. Kriteria kurang baik : siswa menghubungkan titik-titik dan mewarnai gambar tidak sesuai garis dengan tingkat kesalahan 30%

hingga 50%. Siswa menggunting garis dan gambar tidak sesuai dengan garis tetapi hasil tetap mengikuti pola yang ada.

- c. Kriteria belum/ tidak mampu ; siswa menghubungkan titik-titik dan mewarnai gambar tidak sesuai garis dengan tingkat kesalahan 60% hingga 100%. Siswa menggunting gambar tidak sesuai pola/ belum mampu menggunakan gunting.

Untuk mengetahui ketuntasan siswa digunakan rumus dari Ngalim Purwanto (2006: 102) yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP = Nilai skor yang dicari

R = Skor yang didapatkan siswa

SM = Skor maksimal semua item tes

Kriteria skor pencapaian kemampuan motorik dalam penelitian tindakan kelas ini ditetapkan kriteria keberhasilan yaitu dengan pencapaian minimal 65%. Kriteria keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini tidak terstandar karena ditentukan oleh peneliti, artinya pencapaian minimal ini bukan merupakan standar ketuntasan yang telah ditetapkan standarnya. Perhitungan skor yang dilakukan dalam penelitian ini berupa persentase yang kemudian dimasukkan dalam kategori penilaian. Kategori penilaian hasil tes kemampuan motorik halus dibuat sendiri oleh peneliti.

2. Observasi

Panduan observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *check list*. *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ya atau tidak dengan tanda cek (✓) tentang aspek yang diobservasi (Wina Sanjaya, 2011:93). Panduan observasi ini berisi tentang pernyataan mengenai perilaku siswa dan guru selama pelaksanaan tindakan.

Tabel 3. Kisi- kisi panduan observasi kinerja siswa dalam pembelajaran motorik halus melalui permainan *playdough*

No	Variabel	Indikator	Jumlah item
1	Kemampuan motorik halus	a. Penguatan jari- jemari dan tangan 1) Siswa mencampur dan mengaduk <i>playdough</i> 2) Siswa meremas <i>playdough</i> 3) Siswa menekan <i>playdough</i> 4) Siswa memipihkan <i>playdough</i> 5) Siswa meratakan <i>playdough</i> 6) Siswa memotong <i>playdough</i> menjadi beberapa bagian menggunakan pisau plastic	5
		b. Fleksibilitas jari- jemari dan tangan 1) Siswa menggulung adonan 2) Siswa menggerakkan jari- jemari ketika meratakan <i>playdough</i> 3) Siswa menggerakkan jari- jemari ketika memipihkan <i>playdough</i> 4) Siswa mampu menggunakan pisau plastic ketika memotong <i>playdough</i>	4
		c. Koordinasi mata dan tangan 1) Siswa memperhatikan ketika guru memberikan contoh membuat bentuk menggunakan <i>playdough</i> 2) Siswa membuat bentuk sesuai contoh yang diberikan 3) Siswa memperhatikan ketika guru memberikan contoh mencetak <i>playdough</i> dengan menggunakan cetakan kue	4

		4) Siswa menirukan mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan yang diajarkan guru	
2	Partisipasi Siswa	a. Kesiapan 1) Siswa menunjukkan sikap antusias dan semangat selama proses pembelajaran b. Keaktifan 1) Siswa dapat melakukan rangkaian kegiatan secara mandiri 2) Siswa aktif ketika melakukan kegiatan menggunakan permainan <i>playdough</i> 3) Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan c. Konsentrasi 1) Siswa memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan dan arahan 2) Siswa dapat mengikuti dan memahami penjelasan serta arahan dari guru	1 3 2

3. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini akan dilaksanakan pada guru dan siswa. Wawancara yang akan dilaksanakan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun terlebih dahulu. Isi dari pedoman wawancara ini yaitu mengenai kondisi kelas, siswa dan guru selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *playdough*. Pedoman wawancara bagi guru digunakan untuk menggali informasi tentang penggunaan permainan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus siswa. Berikut kisi- kisi pedoman wawancara untuk guru.

Tabel 4. Kisi- kisi panduan wawancara guru

No	Poin- poin wawancara	Jumlah item
1	Kemampuan motorik halus siswa sebelum tindakan	1
2	Kesesuaian permainan <i>playdough</i> dengan karakteristik siswa.	1
3	Kemampuan motorik halus siswa setelah tindakan	1
4	Keefektifan penggunaan waktu selama pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i>	1
5	Hambatan selama proses pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i>	1
6	Manfaat permainan <i>playdough</i> terhadap kemampuan motorik halus siswa	1
7	Keaktifan dan respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i>	1
8	Minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> .	1
9	Pendapat tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i>	1

Pedoman wawancara untuk siswa digunakan untuk menggali informasi tentang pendapat siswa terhadap permainan *playdough*. Berikut kisi- kisi pedoman wawancara untuk siswa.

Tabel 5. kisi- kisi penduan wawancara siswa

No	Poin- poin wawancara	Jumlah item
1	Perasaan siswa selama pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i>	1
2	Kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran dengan permainan <i>playdough</i>	1

I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Peneliti mengembangkan instrumen penelitian melalui *content validity* atau validitas isi, dan untuk mencapai *content validity* peneliti menggunakan *expert judgement* atau meminta penilaian pakar, dalam hal ini adalah guru kelas II di SLB Damayanti Yogyakarta.

J. Analis Data

Analisis data menurut Wina Sanjaya (2011:106) analisi data adalah suatu proses mengolah data dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Suharsimi Arikunto (2005: 209) menjelaskan bahwa menganalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif adalah memberikan predikat kepada variabel yang diteliti sesuai kondisi yang sebenarnya. Berdasarkan pendapat di atas dan berdasarkan pada jenis data dalam penelitian ini berupa kuantitatif / angka maka analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah ;

1. Deskriptif kuantitatif, data yang diperoleh dilapangan khususnya data tentang kemampuan motorik halus subyek didiskripsikan dalam bentuk presentase yang diperoleh melalui rumus :

$$\text{persentase peningkatan} = \frac{\text{skor pasca tindakan} - \text{skor awal}}{\text{skor awal}} \times 100\%$$

Setelah itu hasilnya diubah menjadi sebuah predikat/ kategori yang menunjuk pada pernyataan keadaan yang sebanding dengan kemampuan atau atas dasar kondisi yang diinginkan. Predikat atau kategori tersebut kemudian dideskripsikan untuk menjelaskan keadaan yang dicapai oleh subyek.

2. Analisis grafik, data yang telah diperoleh selama penelitian di lapangan akan dimaknai dengan memaparkan data tersebut dengan

menggunakan grafik. Analisis grafik ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan proses dan keberhasilan produk penelitian. Keberhasilan proses penelitian dapat dilihat dengan menggunakan instrumen pengamatan dari observasi proses, sedangkan untuk mengetahui keberhasilan produk yang berupa peningkatan kemampuan motorik halus dapat ditentukan dengan melihat dan menganalisis hasil lapangan dan hasil tes kemampuan motorik halus.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Sekolah Luar Biasa Damayanti Yogyakarta yang beralamat di Jalan Besi Jangkang km 2,5 Karangle, Sukoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. SLB Damayanti Yogyakarta ini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menampung anak – anak berkebutuhan khusus bagian C atau tunagrahita, namun juga terbuka bagi anak –anak berkebutuhan khusus selain anak tunagrahita yang karena alasan tertentu tidak memungkinkan untuk masuk ke sekolah lain. Adapun jenjang pendidikan yang ada di SLB Damayanti yaitu jenjang pendidikan formal yang mencakup tingkat Taman Kanak – Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil setting ruang kelas 3 dengan gambaran kondisi kelas secara fisik terdiri dari satu papan tulis, satu papan administrasi kelas, empat meja kursi siswa, satu meja kursi guru, serta berbagai hasil kerja siswa yang ditempet pada dinding kelas. Ruang kelas dan lingkungan kelas cukup bersih, sirkulasi udara dan pencahayaan didalam kelas cukup baik.

B. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 3 Sekolah Dasar di SLB Damayanti yang berjumlah 2 orang. Semua subyek dalam penelitian ini menggunakan inisial. Deskripsi subyek dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Subyek pertama

a. Identitas Subyek

Nama : Dw

Tempat Tanggal Lahir: Sleman, 30 Juni 2005

Jenis Kelamin : Laki- laki

Agama : Islam

Hobi/ Kegemaran : Melihat televisi, bermain

Bahasa Sehari- hari : Bahasa Jawa

Nama Orang Tua

Ayah : Wg

Ibu : Nr

Pekerjaan Orang Tua

Ayah : Swasta

Ibu : Ibu Rumah Tangga

Alamat :Candi Karang Sadonoharjo, Nganglik
Sleman

b. Karakteristik Subyek

Subyek merupakan anak tunagrahita kategori sedang. Secara fisik subyek tidak mengalami kelainan pada anggota tubuhnya. Subyek tidak mengalami gangguan fungsi indera, sehingga semua inderanya dapat berfungsi dengan baik. Prestasi akademik Dw masih rendah jika dibandingkan dengan Ds, hal ini karena Dw belum mampu membaca dan menulis dengan lancar. Dw terlihat kurang menyukai pembelajaran dikelas, hal ini terlihat ketika diminta mengerjakan tugas yang diberikan Dw selalu menggerutu dan tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Konsentrasi Dw kurang baik sehingga perhatiannya mudah beralih. Dw sering membuat kegaduhan dikelas dengan cara mengganggu temannya, bernyanyi sambil memukul-ukul meja. Kemampuan motorik halus Dw masih rendah, hal ini terlihat ketika Dw menulis masih terlihat goyang genggamannya. Dw masih mengalami kesulitan ketika menggunakan gunting. Konsentrasi subyek kurang baik sehingga perhatiannya mudah teralihkan. Dw tidak senang ketika guru menasehati, bahkan terkadang Dw suka ngeyel hingga menangis ketika guru menasehatinya. Saat Dw menangis susah untuk diredam sehingga guru sering mengajak Dw keluar kelas. Dw senang sekali bercerita, setiap hari Dw bercerita kepada guru dan teman-temannya tentang kegiatannya dirumah. Terkadang Dw bicara sendiri di kelas dengan kata-kata yang kurang jelas, apabila

dinyata apa yang ia katakan Dw akan menjawab “ora apa- apa” sambil tersenyum. Dw senang sekali bila mendapatkan pujian. Apabila mendapatkan pujian Dw selalu tersenyum bahkan tertawa terbahak- bahak dan mengulang kata- kata pujian yang diberikan kepadanya. Ketika merasa senang, Dw meluapkan kebahagiaannya dengan cara bercerita kepada guru dan teman- temannya sambil tertawa.

2. Subyek kedua

a. Identitas Subyek

Nama : Ds

Tempat Tanggal Lahir: Cilacap, 10 Desember 2004

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Hobi/ Kegemaran : Bermain

Bahasa Sehari- hari : Bahasa Jawa

Nama Orang Tua

Ayah : Sh

Ibu : Nr

Pekerjaan Orang Tua

Ayah : Swasta

Ibu : Ibu Rumah Tangga

Alamat : Kandanghari, Sukoharjo, Ngaglik Sleman

b. Karakteristik Subyek

Subyek merupakan anak tunagrahita kategori sedang. Secara fisik subyek tidak mengalami kelainan pada anggota tubuhnya. Subyek tidak mengalami gangguan fungsi indera, sehingga semua inderanya dapat berfungsi dengan baik. Motivasi belajar Ds lebih baik daripada Dw, hal ini terlihat dari prestasi akademik Ds yang cukup baik. Ds dapat mengikuti pelajaran dengan cukup baik daripada Dw. Kemampuan menulis Ds lebih baik daripada Dw. Ds dapat menyalin kalimat meskipun Ds membutuhkan waktu yang lama untuk menyalin kalimat tersebut. Kemampuan motorik Ds masih rendah, hal ini terlihat dari kekakuan pada jari- jemari, tangan dan pergelangan Ds ketika menulis sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama ketika menulis. Ds masih mengalami kesulitan dalam menggerakkan jari- jemari, tangan dan pergelangan tangan ketika menggunting. Ds termasuk anak yang pendiam dikelas, bahkan Ds jarang sekali berbicara. Ds selalu menundukkan kepalanya selama pembelajaran berlangsung. Konsentrasi Ds kurang baik sehingga perhatiannya mudah teralihkan. Ds sering mengeluh bosan, lelah dan mengantuk. Apabila Ds merasa lelah, mengantuk dan bosan, maka Ds tidak mau melanjutkan pelajaran. Ds lebih sering tidur dikelas, bila dibangunkan oleh guru Ds akan cemberut dan bila ditanya Ds akan menjawab sesuka hatinya. Ds senang sekali bila mendapatkan

pujian. Ketika mendapat pujian Ds akan segera menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya.

C. Deskripsi Kemampuan Awal Motorik Halus Siswa

Adapun kriteria yang digunakan dalam memberikan penilaian terhadap kemampuan motorik halus siswa, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa diminta mengerjakan soal tes kemampuan motorik halus yang berjumlah 10 soal.
2. Berikan skor pada setiap soal yang dikerjakan siswa, dengan kriteria :
 - a) Skor 4 untuk soal yang dikerjakan siswa secara mandiri dan hasilnya baik.
 - b) Skor 3 untuk soal yang dikerjakan siswa secara mandiri dan hasilnya kurang baik.
 - c) Skor 2 untuk soal yang dikerjakan siswa dengan bantuan guru dengan hasil baik/ kurang baik.
 - d) Skor 1 untuk soal yang tidak dikerjakan atau belum mampu dikerjakan oleh siswa
3. Selanjutnya jumlahkan seluruh skor yang diperoleh oleh masing-masing siswa. kemudian seluruh hasil skor yang diperoleh siswa dihitung dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut :

$$\frac{\text{Total skor yang dicapai}}{\text{Total skor soal}} \times 100 \%$$

4. Hasil presentase skor yang diperoleh masing- masing siswa kemudian dikategorikan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut :

- a) 25% – 40% : kurang
- b) 42,5% – 60% : cukup
- c) 62,5% – 80% : baik
- d) 82,5% – 100% : sangat baik

Kriteria tersebut digunakan tiap kali memberikan penilaian terhadap hasil kemampuan motorik halus siswa yang diperoleh melalui tes kemampuan motorik halus siswa, yaitu pada saat dilakukan *Pre-Test*, *Post- Test I*, maupun *Post- Test II*.

Sebelum diberikan tindakan pembelajaran untuk melatih kemampuan motorik halus, terlebih dahulu peneliti mengadakan *Pre- Test* untuk mengetahui kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang kelas III dan untuk memantau proses pembelajaran motorik halus siswa.

Hasil *Pre- Test* dapat dilihat pada Tabel 6, sedangkan untuk perhitungan dan penjelasannya terlampir.

Tabel 6. Hasil *Pre- Test* Kemampuan Motorik Halus Siswa

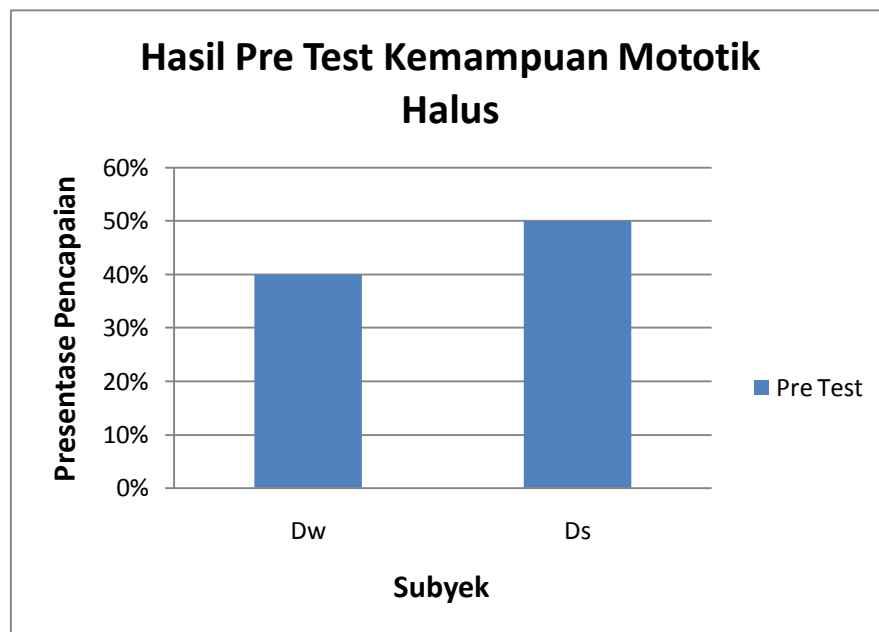
No	Subyek	Total Skor Soal	Total Skor yang Tercapai	% Pencapaian	Kategori
1	Dw	40	16	40%	Kurang
2	Ds	40	20	50%	Cukup

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diperoleh subyek penelitian adalah 20 dan skor terendah adalah 16 dari seluruh soal yang memungkinkan subyek mendapat skor tertinggi 40 dan skor terendah

10. Satu siswa mendapatkan skor 16 dengan kategori kurang dan satu siswa lainnya mendapatkan skor 20 dengan kategori cukup.

Melalui hasil *Pre- Test* dapat diungkap bahwa Dw masih mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal, hal ini terlihat ketika mengerjakan soal Dw masih membutuhkan bantuan guru. Bantuan yang diberikan guru berupa arahan dalam mengerjakan soal seperti guru selalu mengingatkan Dw dan menunjukkan arah garis yang benar. Dw masih mengalami kesulitan ketika menggunakan gunting, Dw menggunting gambar tidak sesuai dengan pola dan ketika guru memberi bantuan berupa arahan dan memegang gambar yang hendak digunting Dw tidak mau melanjutkan pekerjaannya dan mengeluh lelah. Ds memperoleh skor 20 dengan kategori cukup karena Ds dapat mengerjakan semua soal yang diberikan dengan bantuan guru. Guru memberikan bantuan kepada Ds berupa arahan dan menunjukkan garis yang benar ketika Ds mengerjakan soal. Ketika menggunting guru memberikan bantuan yaitu guru menunjukkan pola gambar yang benar dan guru membantu memegang kertas atau gambar yang hendak digunting.

Untuk lebih jelasnya mengenai hasil *pre test* kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2. *Pre test* Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III

D. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Siklus I

1. Rencana Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan pelaksanaan tindakan siklus I disusun sebagai persiapan sebelum pelaksanaan tindakan yang sebenarnya. Dalam perencanaan ini ada beberapa hal yang telah dilakukan oleh peneliti, antara lain : melakukan observasi dan wawancara mengenai kemampuan motorik halus siswa serta aktifitas belajar siswa di kelas. Selain itu, pada tahap perencanaan ini dimulai dengan :

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan kepada siswa
- b. Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembelajaran
- c. Mempersiapkan lembar pemantauan dan lembar tes

- d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup pelaksanaan tindakan yang akan dilaksanakan

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan sebanyak delapan kali pertemuan dengan rincian satu kali pertemuan untuk melaksanakan *pre-test*, enam kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan serta satu kali pertemuan untuk melaksanakan *post-test*. Alokasi waktu dalam pertemuan ini kurang lebih 60 menit ketika melaksanakan tindakan, 120 menit ketika melaksanakan *pre- test* dan 90 menit ketika melaksanakan *post- test*. Dalam pelaksanaan tindakan ini peneliti berkolaborasi bersama guru kelas. Guru kelas berperan sebagai pelaksana sedangkan peneliti mengamati jalannya pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung. Langkah- langkah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sebagai berikut:

a. Pertemuan I

Pada pertemuan pertama ini dilakukan tes untuk mengetahui kemampuan motorik siswa sebelum diberikan tindakan (*pre- test*). *Pre- test* yang diberikan kepada siswa berupa tes perbuatan yang berjumlah 10 soal yaitu menghubungkan titik- titik, mewarnai serta menggunting garis dan gambar. Siswa diberi waktu 120 menit untuk menyelesaikan soal- soal tersebut.

b. Pertemuan II

1) Kegiatan Awal

- a) Mengkondisikan siswa untuk siap memulai pembelajaran.
- b) Pembelajaran dibuka dengan berdoa dan salam.
- c) Guru mengajak siswa bernyanyi terlebih dahulu.
- d) Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan yaitu bermain *playdough* / adonan.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru dibantu peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- b) Guru menjelaskan kepada siswa alat dan bahan yang akan digunakan.
- c) Guru membimbing siswa untuk membuat *playdough* / adonan.
- d) Guru melakukan gerakan- gerakan mencampur dan mengaduk adonan, meremas, menekan, memipihkan, meratakan, memotong adonan menggunakan pisau plastic serta menggulung adonan dan siswa diminta untuk menirukan gerakan- gerakan yang dilakukan oleh guru.
- e) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan adonan mainan tersebut secara bebas.
- f) Guru memberi contoh membuat beberapa macam bentuk sederhana seperti lingkaran, persegi dan segitiga.

- g) Selanjutnya guru membimbing siswa untuk menirukan membuat bentuk- bentuk tersebut.
- h) Guru memberi siswa cetakan kue dengan bentuk kelinci, telur dan lonceng.
- i) Guru memberi contoh cara mencetak adonan.
- j) Selanjutnya guru membimbing siswa mencetak.
- k) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat bentuk secara bebas sesuai dengan keinginannya.

3) Kegiatan Akhir

- a) Setelah semua kegiatan dilaksanakan, guru mengajak siswa untuk menceritakan kembali bentuk- bentuk yang baru saja dibuat.
- b) Guru mengajak siswa untuk merapikan alat dan bahan pembelajaran yang telah selesai digunakan.
- c) Guru mengajak siswa untuk mencuci tangan.
- d) Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan mengucapkan salam

c. Pertemuan III dan pertemuan IV

1) Kegiatan Awal

- a) Mengkondisikan siswa untuk siap memulai pembelajaran
- b) Pembelajaran dibuka dengan berdoa dan salam
- c) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi

- d) Guru mengulang materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya yaitu dengan bertanya kepada siswa tentang kegiatan yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya yaitu bermain *playdough* / adonan.
- e) Guru kembali menunjukkan hasil karya siswa dan kembali bertanya tentang bentuk- bentuk yang telah dibuat

2) Kegiatan Inti

- a) Guru bersama siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- b) Guru bersama siswa membuat *playdough* / adonan.
- c) Guru melakukan gerakan- gerakan mencampur dan mengaduk adonan, meremas, menekan, memipihkan, meratakan, memotong adonan menggunakan pisau plastik serta menggulung adonan dan siswa diminta untuk menirukan gerakan- gerakan yang dilakukan oleh guru.
- d) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan adonan mainan tersebut secara bebas.
- e) Guru memberi contoh membuat bentuk bunga, anggur dan kepiting.
- f) Selanjutnya guru membimbing siswa untuk menirukan membuat bentuk- bentuk tersebut.
- g) Guru memberi siswa cetakan kue dengan bentuk kelinci, telur, lonceng, pohon dan kucing.

- h) Guru memberi contoh cara mencetak adonan.
- i) Selanjutnya guru membimbing siswa mencetak.
- j) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat bentuk secara bebas sesuai dengan keinginannya.

3) Kegiatan Akhir

- a) Setelah semua kegiatan dilaksanakan, guru mengajak siswa untuk menceritakan kembali bentuk- bentuk yang baru saja dibuat.
- b) Guru mengajak siswa untuk merapikan alat dan bahan pembelajaran yang telah selesai digunakan.
- c) Guru mengajak siswa untuk mencuci tangan.
- d) Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan mengucapkan salam.

d. Pertemuan V dan Pertemuan VI

1) Kegiatan Awal

- a) Mengkondisikan siswa untuk siap memulai pembelajaran
- b) Pembelajaran dibuka dengan berdoa dan salam
- c) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi
- d) Guru mengulang materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya yaitu dengan bertanya kepada siswa tentang kegiatan yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya yaitu bermain *playdough* / adonan.

- e) Guru kembali menunjukkan hasil karya siswa dan kembali bertanya tentang bentuk- bentuk yang telah dibuat

2) Kegiatan Inti

- a) Guru bersama siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- b) Guru bersama siswa membuat *playdough* / adonan.
- c) Guru melakukan gerakan- gerakan mencampur dan mengaduk adonan, meremas, menekan, memipihkan, meratakan, memotong adonan menggunakan pisau plastik serta menggulung adonan dan siswa diminta untuk menirukan gerakan- gerakan yang dilakukan oleh guru.
- d) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan adonan mainan tersebut secara bebas.
- e) Guru memberi contoh membuat bentuk sandal, siput dan kaki seribu.
- f) Selanjutnya guru membimbing siswa untuk menirukan membuat bentuk- bentuk tersebut.
- g) Guru memberi siswa cetakan kue dengan bentuk kelinci, telur, lonceng, pohon, kucing, kuda dan lumba- lumba.
- h) Guru meminta siswa untuk mencetak adonan tersebut dengan cetakan kue yang tersedia.

3) Kegiatan Akhir

- a) Setelah semua kegiatan dilaksanakan, guru mengajak siswa untuk menceritakan kembali bentuk- bentuk yang baru saja dibuat.
- b) Guru mengajak siswa untuk merapikan alat dan bahan pembelajaran yang telah selesai digunakan.
- c) Guru mengajak siswa untuk mencuci tangan.
- d) Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan mengucapkan salam.

e. Pertemuan VII

1) Kegiatan Awal

- a) Mengkondisikan siswa untuk siap memulai pembelajaran
- b) Pembelajaran dibuka dengan berdoa dan salam

2) Kegiatan Inti

- a) Guru bersama siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- b) Guru bersama siswa membuat *playdough* / adonan.
- c) Guru melakukan gerakan- gerakan mencampur dan mengaduk adonan, meremas, menekan, memipihkan, meratakan, memotong adonan menggunakan pisau plastik serta menggulung adonan dan siswa diminta untuk menirukan gerakan- gerakan yang dilakukan oleh guru.

- d) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan adonan mainan tersebut secara bebas.
- e) Guru menunjukkan hasil karya siswa yaitu bentuk bunga, kepiting, sandal, siput dan kaki seribu.
- f) Selanjutnya guru membimbing siswa untuk mengulang membuat bentuk- bentuk tersebut.
- g) Guru memberi siswa cetakan kue dengan bentuk kelinci, telur, lonceng, pohon, kucing, kuda dan lumba- lumba.
- h) Selanjutnya guru meminta siswa untuk mencetak adonan dengan cetakan kue yang tersedia.

3) Kegiatan Akhir

- a) Setelah semua kegiatan dilaksanakan, guru mengajak siswa untuk menceritakan kembali bentuk- bentuk yang baru saja dibuat.
- b) Guru mengajak siswa untuk merapikan alat dan bahan pembelajaran yang telah selesai digunakan.
- c) Guru mengajak siswa untuk mencuci tangan.
- d) Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan mengucapkan salam.

f. Pertemuan VIII

Pertemuan kedelapan atau terakhir dalam siklus I ini yaitu dilaksanakan tes setelah diberikan tindakan (*post- test*). *Post- test* yang diberikan kepada siswa berupa tes perbuatan yang bertujuan

untuk mengukur kemampuan motorik halus siswa setelah diberikan tindakan yaitu bermain *playdough* / adonan. Tes yang diberikan berupa tes perbuatan berjumlah 10 soal yang meliputi menghubungkan titik- titik, mewarnai serta menggunting garis dan gambar. Tes dilaksanakan selama 90 menit.

3. Observasi Tindakan Siklus I

Dalam kegiatan pembelajaran ini, peneliti melakukan kegiatan observasi atau pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan yaitu mengamati aktivitas guru dan siswa. Adapun alat yang digunakan dalam memantau atau mengobservasi selama proses tindakan yaitu menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan terlebih dahulu. Aspek yang diamati dalam penelitian siklus I ini meliputi pengamatan terhadap pengajaran guru selama bermain *playdough* / adonan, kinerja siswa serta partisipasi siswa selama pembelajaran bermain *playdough*.

Hasil observasi pada siklus I dideskripsikan sebagai berikut :

a. Deskripsi Pembelajaran Motorik Halus melalui Permainan *Playdough*/ Adonan

Pembelajaran untuk melatih motorik halus melalui permainan *playdough* berjalan dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Guru dapat melaksanakan langkah- langkah pengajaran melalui permainan *playdough* dengan sangat baik dan sesuai dengan rencana. Guru

membuka pelajaran dengan doa dan salam dengan sikap hangat. Guru memberikan materi pembelajaran dengan sangat baik sehingga siswa dapat menerima penjelasan dengan baik. Guru selalu membimbing siswa selama kegiatan berlangsung. Guru selalu memberikan bantuan kepada siswa bila siswa mengalami kesulitan.

b. Deskripsi Kinerja Siswa Selama Pembelajaran Motorik Halus melalui Permainan *Playdough* / Adonan

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas III di SLB Damayanti Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama pelaksanaan pada siklus I kemampuan motorik siswa masih terlihat rendah. Berikut gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan permainan *playdough* / adonan :

1) Dw

Pada pertemuan pertama hingga ketiga Dw masih mengalami banyak kesulitan ketika pembelajaran berlangsung. Dw masih mengalami kesulitan menggerakkan jari- jemari ketika meremas adonan, memipihkan serta meratakan adonan. Dw juga masih mengalami kesulitan ketika menirukan guru membuat dan mencetak bentuk, sehingga Dw masih membutuhkan bimbingan guru ketika membuat bentuk serta mencetak. Ketika pembelajaran berlangsung awalnya Dw

bersemangat dan antusia selama proses pembelajaran, akan tetapi pada pertengahan pembelajaran Dw mulai nampak kurang bersemangat. Dw mulai mengeluh capek, hal ini dikarenakan Dw merasa kesulitan ketika membuat dan mencetak bentuk. Pada pertemuan- pertemuan selanjutnya Dw mulai menampakkan peningkatan, hal ini terlihat dari Dw mulai mampu melakukan kegiatan- kegiatan sesuai dengan arahan guru. Dw mulai bersemangat dan jarang mengeluh karena Dw mulai mampu membuat bentuk serta mencetak bentuk meskipun masih dengan bimbingan guru.

2) Ds

Ketika pertemuan pertama dan kedua Ds masih belum mau berbicara. Ds lebih sering menundukkan kepalanya. Ds masih mengalami kesulitan ketika menggerakkan jari- jemarinya, hal ini terlihat dari Ds masih mengalami kesulitan ketika meremas, memipihkan serta meratakan adonan. Ds terlihat kurang bersemangat dan antusias ketika pembelajaran berlangsung. Ds selalu ditegur guru untuk tidak menundukkan kepala. Ds tidak menjawab bila ditanya guru, akan tetapi Ds dapat membuat bentuk serta mencetak bentuk dengan bimbingan guru. Setiap selesai melakukan pekerjaan Ds kembali menundukkan kepalanya. Pada pertemuan- pertemuan selanjutnya Ds mulai menunjukkan peningkatan yaitu Ds mulai jarang menundukkan

kepalanya, Ds mulai mau menjawab pertanyaan serta mulai mau bertanya apabila mengalami kesulitan. Ds terlihat bersemangat dan antusias ketika pembelajaran berlangsung. Ds mulai mampu melakukan serangkaian kegiatan secara mandiri sehingga tidak selalu bergantung pada guru. Ds meminta bantuan guru apabila Ds merasa benar-benar tidak dapat melakukan kegiatan tersebut seperti membuat bentuk.

c. Deskripsi Perubahan Hasil Belajar setelah Tindakan

Hasil belajar yang diharapkan setelah dilaksanakannya tindakan yaitu adanya peningkatan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang kelas III yang berupa pemberian tindakan penerapan permainan *playdough* / adonan dengan pencapaian minimal 65%. Peningkatan kemampuan motorik halus ini dapat diketahui setelah dilaksanakannya tes perbuatan (*post-test*) pada siswa. Hasil dari *post-test* ini yang kemudian dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui keberhasilan dari tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I. Agar lebih jelas peningkatan setelah dilaksanakannya tindakan ditunjukkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 7. Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Pasca Tindakan (*Post-test*)

No	Subyek	Total Skor Soal	Total Skor yang Tercapai	% Pencapaian	Kategori
1	Dw	40	24	60%	Cukup
2	Ds	40	29	72,5%	Baik

Tabel 7 menunjukkan hasil kemampuan motorik halus siswa setelah diberikan tindakan pada siklus I. pencapaian yang diperoleh Dw sebesar 60% dengan kategori cukup. Ds memperoleh pencapaian 72,5% dengan kategori baik. Berikut adalah gambaran kemampuan motorik halus siswa pada siklus I :

1) Dw

Ketika mengerjakan soal yang diberikan Dw masih mengalami kesulitan. Dw tidak segera mengerjakan soal yang diberikan. Selama mengerjakan soal Dw selalu mengeluh sulit dan capek. Setelah diingatkan berulang kali untuk segera mengerjakan soal Dw baru mulai mengerjakan dengan menggerutu. Setiap selesai mengerjakan satu soal Dw selalu berhenti dan berbicara menceritakan tentang pensil warnanya yang baru. Kemudian guru menegurnya lagi karena Dw tidak segera mengerjakan soal berikutnya. Karena Dw tak kunjung mengerjakan soal tersebut guru kemudian memberi tahu Dw bila Dw boleh istirahat terlebih dahulu setelah soal- soal tersebut selesai dikerjakan. Setelah mendengar ucapan guru tersebut, Dw kemudian baru mau mengerjakan soal- soal tersebut.

Dw mampu mengerjakan soal menghubungkan titik- titik secara mandiri dengan hasil yang kurang baik. Masih banyak kesalahan ketika mengerjakan soal tersebut, yaitu Dw masih

mengerjakan soal tersebut tidak sesuai dengan garis pada gambar. Masih terdapat garis yang keluar dari gambar hingga mencapai kesalahan 40%. Ketika mewarnai gambar, Dw mampu mengerjakan secara mandiri. Pada gambar yang pertama Dw masih melakukan kesalahan. Dw mewarnai keluar dari gambar dengan tingkat kesalahan 30%. Akan tetapi pada gambar kedua Dw mampu mewarnai dengan sangat rapi. Dw mulai memperhatikan garis pada gambar tersebut sehingga tidak keluar dari garis.

Dw mampu mengerjakan soal menghubungkan titik dan mewarnai. Akan tetapi Dw masih mengalami kesulitan ketika menggunakan gunting. Awalnya Dw tidak mau menggunting gambar tersebut. Dw mengeluh sulit dan capek. Kemudian guru membujuk Dw untuk mengerjakan soal tersebut, awalnya Dw masih tidak mau mengerjakan soal tersebut. Kemudian guru memberi bantuan kepada Dw yaitu guru membantu Dw ketika menggunakan dan menggerakkan gunting tersebut. Guru juga memberi bantuan yaitu memegang gambar yang akan digunting Dw dan menunjukkan arah garis tersebut. Setelah selesai mengerjakan soal tersebut guru memuji Dw. Dw terlihat senang dan mengulang perkataan guru. Guru kemudian meminta Dw untuk mencoba mengerjakan soal selanjutnya secara mandiri. Dw kemudian mencoba mengerjakan soal

selanjutnya, akan tetapi hasil pekerjaan Dw kurang baik, yaitu tidak sesuai dengan pola gambar yang ada. Awalnya Dw senang karena telah mampu mengerjakan soal tersebut, akan tetapi Ds menggoda sehingga Dw kembali tidak mau melanjutkan pekerjaannya. Dw merasa marah dan keluar dari kelas. Guru membujuk Dw untuk masuk kembali ke dalam kelas dan menyelesaikan pekerjaannya, akan tetapi Dw benar-benar tidak mau kembali ke kelas dan tidak mau mengerjakan soal selanjutnya.

Hasil yang diperoleh Dw selama tindakan siklus I dan hasil *post- test* masih kurang. Skor pencapaian yang diperoleh Dw 60% termasuk kategori cukup. Dari hasil tes kemampuan motorik halus tersebut maka Dw dinyatakan belum tuntas dari standar yang ditetapkan yaitu 65%.

Agar lebih jelas dibawah ini adalah hasil *post- test* kemampuan motorik halus Dw pada siklus I :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai } \textit{post- test} &= \frac{\text{Total skor yang dicapai}}{\text{Total skor soal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{24}{40} \times 100\% \\
 &= 60\%
 \end{aligned}$$

2) Ds

Ketika mengerjakan soal- soal tersebut, Ds mampu mengerjakan secara mandiri. Ds meminta bantuan kepada guru ketika Ds benar- benar mengalami kesulitan menyelesaikan soal tersebut. Ds mampu menyelesaikan soal menghubungkan titik secara mandiri meskipun hasilnya masih kurang baik. Masih banyak terdapat kesalahan berupa garis yang tidak sesuai dengan pola gambar atau keluar dari gambar. Ketika menghubungkan titik pada gambar kupu- kupu Ds mengalami kesulitan sehingga Ds meminta bantuan guru. Guru memberi bantuan kepada Ds yaitu menunjukkan arah pola pengerjaan yang benar. Ds terlihat bersemangat dan antusias ketika mengerjakan soal- soal yang ada.

Peningkatan pada Ds juga terlihat ketika ia mengerjakan soal menggunting garis dan gambar. Ds dapat menggunting secara mandiri, meskipun hasilnya masih kurang baik. Ds menggunting tidak tepat pada garis gambar, akan tetapi Ds mampu menggunting mengikuti pola garis gambar. Ds mengalami kesulitan ketika menggunting garis bergelombang, sehingga Ds meminta bantuan kepada guru. Ds mengatakan sulit kepada guru. Bantuan yang diberikan kepada Ds yaitu guru memegang kertas yang akan digunting serta menunjukkan pola garis yang benar.

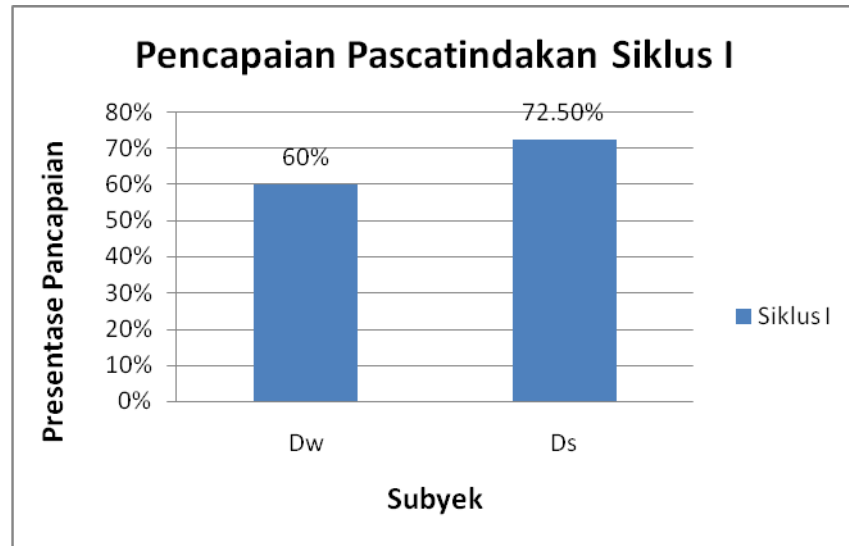
Ds tidak mengalami kesulitan ketika mewarnai gambar. Hasil mewarnai Ds rapi dan baik. Pada gambar pertama yaitu lumba- lumba Ds masih terlihat kesulitan ketika mewarnai bagian sirip dan ekor. Hal ini terlihat dari Ds mewarnai bagian tersebut hingga keluar dari garis. Akan tetapi pada gambar kedua Ds mampu mewarnai dengan sangat rapi. Ds mulai memperhatikan garis pada gambar tersebut sehingga tidak keluar dari garis.

Hasil yang diperoleh Ds selama tindakan siklus I dan hasil *post- test* cukup maksimal, hal ini karena Ds memiliki semangat ketika mengerjakan soal. Hal yang perlu diperbaiki pada Ds yaitu ketelitian ketika mengerjakan soal. Skor pencapaian yang diperoleh Ds 72,5% termasuk kategori baik. Dari hasil tes kemampuan motorik halus tersebut maka Ds dinyatakan tuntas dari standar yang ditetapkan yaitu 65%.

Agar lebih jelas dibawah ini adalah hasil *post- test* kemampuan motorik halus Ds pada siklus I :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai } \textit{post- test} &= \frac{\text{Total skor yang dicapai}}{\text{Total skor soal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{29}{40} \times 100\% \\
 &= 72,5\%
 \end{aligned}$$

Hasil *post- test* siswa tunagrahita kategori sedang kelas III pascatindakan bermain *playdough* / adonan pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. Pencapaian Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III Pascatindakan Siklus I (*Post Test*)

4. Refleksi

Pada tahap refleksi dalam siklus I ini yaitu mengevaluasi hasil belajar setelah diberikan tindakan serta mengungkap kembali apa yang telah dilaksanakan, menguraikan informasi, mengkaji secara mendalam kelebihan dan kekurangan tindakan yang telah dilaksanakan. Pada tahap refleksi ini peneliti dan guru melakukan evaluasi terkait proses pembelajaran pada siklus I serta pengaruh permainan *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus siswa.

Dari hasil *post test* yang dilakukan pada siklus I mengalami peningkatan dari hasil *pre test*, akan tetapi peningkatan ini belum

optimal karena masih ada satu siswa yang mendapatkan skor masih dibawah pencapaian minimal yang ditentukan yaitu 65%. Siswa yang telah tuntas kemampuan motorik halus nya sesuai standar pencapaian minimal adalah Ds dengan skor pencapaian meningkat dari 50% menjadi 72,5%. Sedangkan siswa yang dinyatakan belum tuntas adalah Dw. Skor pencapaian Dw dari *pre test* ke *post test* mengalami peningkatan, namun peningkatan tersebut belum memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan. Skor yang diperoleh Dw sebesar 40% meningkat menjadi 60%. Karena masih ada satu siswa yang mendapatkan skor dibawah pencapaian minimal dan dinyatakan belum tuntas, sehingga penelitian tindakan kelas pada siklus I ini dikatakan belum berhasil.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I ini masih terdapat kendala-kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, kendala-kendala yang dialami siswa adalah sebagai berikut :

- a. Siswa belum sepenuhnya paham tahap- tahap dalam permainan *playdough*.
- b. Konsentrasi siswa mudah teralihkan. Siswa merasa gelisah ketika ada teman yang berbeda kelas bermain di luar kelas.
- c. Siswa masih belum mampu melakukan rangkaian kegiatan secara mandiri, sehingga masih bergantung kepada bantuan guru.

- d. Bila mengalami kesulitan siswa cenderung diam dan tidak bertanya kepada guru.
- e. Siswa masih mengalami kesulitan ketika menggerakkan jari-jemarinya ketika meratakan serta memipihkan *playdough*.

Kendala- kendala yang dialami oleh siswa harus segera ditangani sehingga upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan *playdough* ini dapat berhasil sesuai dengan rencana. Untuk itu peneliti harus lebih teliti agar kendala tersebut dapat diatasi sehingga tidak menghambat pelaksanaan tindakan selanjutnya. Meskipun demikian, pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa melalui permainan *playdough* / adonan berjalan dengan lancar.

Selain kendala- kendala tersebut, adapula beberapa kelebihan atau hal positif selama tindakan berlangsung, yaitu :

- a. Siswa terlihat antusias dan aktif ketika pembelajaran berlangsung.
- b. Siswa berlomba- lomba untuk dapat melakukan arahan guru dan merasa senang bila mendapat pujian dari guru.

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes yang telah dilaksanakan pada siklus I, guru dan peneliti memutuskan untuk melaksanakan tindakan siklus II. Tujuan dari dilaksanakannya siklus II yaitu untuk memperbaiki hal- hal yang dirasa masih kurang dan mempertahankan atau meningkatkan hal- hal yang dirasa sudah baik.

E. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

1. Rencana Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan pelaksanaan tindakan siklus II disusun sebagai perbaikan kemampuan motorik halus setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus I yang belum optimal. Untuk langkah pertama pengulangan materi difokuskan pada kendala yang dihadapi siswa pada siklus I. Pada siklus II ini pelaksanaan tidak ada yang dirubah, hanya mengulang yang telah dilakukan dan memberi sedikit tambahan berupa membuat bentuk- bentuk baru. Rencana pada siklus II dijabarkan sebagai berikut:

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan kepada siswa yaitu pengulangan materi yang telah dilaksanakan pada siklus II
- b. Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembelajaran
- c. Mempersiapkan lembar pemantauan dan lembar tes siklus II
- d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup pelaksanaan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan dengan rincian empat kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan serta satu kali pertemuan untuk melaksanakan *post-test* siklus II. Alokasi waktu dalam pertemuan ini kurang lebih 60

menit ketika melaksanakan tindakan dan 90 menit ketika melaksanakan *post- test*. Langkah- langkah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sebagai berikut:

a. Pertemuan I dan Pertemuan II

1) Kegiatan Awal

- a) Mengkondisikan siswa untuk siap memulai pembelajaran.
- b) Pembelajaran dibuka dengan berdoa dan salam.
- c) Guru mengajak siswa bernyanyi terlebih dahulu.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru bersama siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- b) Guru membimbing siswa untuk membuat *playdough* / adonan.
- c) Guru melakukan gerakan- gerakan mencampur dan mengaduk adonan, meremas, menekan, memipihkan, meratakan, memotong adonan menggunakan pisau plastik serta menggulung adonan dan siswa diminta untuk menirukan gerakan- gerakan yang dilakukan oleh guru.
- d) Guru memberi contoh membuat beberapa macam bentuk sederhana yaitu bunga mawar, kupu- kupu, kura- kura, dan buah stroberi.
- e) Selanjutnya guru membimbing siswa untuk menirukan membuat bentuk- bentuk tersebut.

- f) Guru memberi siswa cetakan kue dengan bentuk kelinci, telur, lonceng, pohon, kucing, kuda dan lumba- lumba.
- g) Guru meminta siswa untuk mencetak adonan tersebut dengan cetakan kue yang tersedia.

3) Kegiatan Akhir

- a) Setelah semua kegiatan dilaksanakan, guru mengajak siswa untuk menceritakan kembali bentuk- bentuk yang baru saja dibuat.
- b) Guru mengajak siswa untuk merapikan alat dan bahan pembelajaran yang telah selesai digunakan.
- c) Guru mengajak siswa untuk mencuci tangan.
- d) Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan mengucapkan salam

b. Pertemuan III dan Pertemuan IV

1) Kegiatan Awal

- a) Mengkondisikan siswa untuk siap memulai pembelajaran
- b) Pembelajaran dibuka dengan berdoa dan salam

2) Kegiatan Inti

- a) Guru bersama siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- b) Guru bersama siswa membuat *playdough* / adonan.
- c) Guru melakukan gerakan- gerakan mencampur dan mengaduk adonan, meremas, menekan, memipihkan,

meratakan, memotong adonan menggunakan pisau plastik serta menggulung adonan dan siswa diminta untuk menirukan gerakan- gerakan yang dilakukan oleh guru.

- d) Guru menunjukkan hasil karya siswa yaitu bentuk bunga, kepiting, sandal, siput, kaki seribu, bunga mawar, kupu-kupu, kura- kura dan buah stroberi.
- e) Selanjutnya guru membimbing siswa untuk mengulang membuat bentuk- bentuk tersebut.
- f) Guru memberi siswa cetakan kue dengan bentuk kelinci, telur, lonceng, pohon, kucing, kuda dan lumba- lumba.
- g) Selanjutnya guru meminta siswa untuk mencetak adonan dengan cetakan kue yang tersedia.

3) Kegiatan Akhir

- a) Setelah semua kegiatan dilaksanakan, guru mengajak siswa untuk menceritakan kembali bentuk- bentuk yang baru saja dibuat.
- b) Guru mengajak siswa untuk merapikan alat dan bahan pembelajaran yang telah selesai digunakan.
- c) Guru mengajak siswa untuk mencuci tangan.
- d) Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Pertemuan V

Pertemuan kelima atau terakhir dalam siklus II ini yaitu dilaksanakan tes setelah diberikan tindakan (*post- test*). *Post- test* yang diberikan kepada siswa berupa tes perbuatan yang bertujuan untuk mengukur kemampuan motorik halus siswa setelah diberikan tindakan yaitu bermain *playdough* / adonan. Tes yang diberikan berupa tes perbuatan berjumlah 10 soal yang meliputi menghubungkan titik- titik, mewarnai serta menggunting garis dan gambar. Tes dilaksanakan selama 90 menit.

3. Observasi Tindakan Siklus II

Observasi yang dilakukan yaitu mengamati aktivitas guru dan siswa. Aspek yang diamati dalam penelitian siklus II ini meliputi pengamatan terhadap pengajaran guru selama bermain *playdough* / adonan, kinerja siswa serta partisipasi siswa selama pembelajaran bermain *playdough*.

Hasil observasi pada siklus II dideskripsikan sebagai berikut :

a. Deskripsi Pembelajaran Motorik Halus melalui Permainan *Playdough*/ Adonan

Pembelajaran untuk melatih motorik halus melalui permainan *playdough* berjalan dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Guru dapat melaksanakan langkah- langkah pengajaran melalui permainan *playdough* dengan sangat baik dan sesuai dengan rencana. Guru

membuka pelajaran dengan doa dan salam dengan sikap hangat. Guru memberikan materi pembelajaran dengan sangat baik sehingga siswa dapat menerima penjelasan dengan baik. Guru selalu membimbing siswa selama kegiatan berlangsung. Guru selalu memberikan bantuan kepada siswa bila siswa mengalami kesulitan.

b. Deskripsi Kinerja Siswa Selama Pembelajaran Motorik Halus melalui Permainan *Playdough* / Adonan

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas III di SLB Damayanti Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama pelaksanaan pada siklus II kemampuan motorik siswa cukup baik. Berikut gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan permainan *playdough* / adonan :

1) Dw

Pada pertemuan pertama siswa masih mengalami kesulitan ketika menggerakkan jari- jemari, hal ini terlihat ketika meremas, memipihkan serta meratakan adonan. Akan tetapi pada pertemuan selanjutnya Dw mulai mampu menggerakkan jari- jemarinya dengan cukup baik. Awalnya Dw masih mengalami kesulitan ketika membuat bentuk, guru memberi bimbingan seraca perlahan sehingga Dw mulai mampu membuat bentuk meskipun belum sempurna. Selama pembelajaran Dw terlihat bersemangat dan antusias. Dw tidak

lagi menangis bila tidak mampu melakukan rangkaian kegiatan. Dw jarang mengeluh, Dw tidak bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan, akan tetapi Dw berhenti beraktifitas dan menatap guru. Dw terlihat bersemangat selama pembelajaran, dan antusias bila guru mengajak Dw membuat bentuk.

2) Ds

Selama proses pembelajaran berlangsung Ds terlihat bersemangat dan mulai jarang menundukkan kepala. Ds mulai mampu menggerakkan jari- jemarinya meskipun dengan perlahan. Ds mulai bertanya bila mengalami kesulitan. Ds mampu melakukan rangkaian kegiatan secara mandiri dan hanya meminta bantuan kepada guru bila Ds merasa benar- benar tidak dapat melakukan kegiatan tersebut. Ketika membuat bentuk awalnya Ds masih membutuhkan bantuan guru, akan tetapi perlahan Ds mampu membuat bentuk secara mandiri.

c. Deskripsi Perubahan Hasil Belajar setelah Tindakan

Hasil belajar yang diharapkan setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus II yaitu adanya peningkatan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang kelas III dari hasil belajar sebelumnya dengan kriteria ketuntasan minimal 65%. Peningkatan kemampuan motorik halus ini dapat diketahui setelah dilaksanakannya tes perbuatan (*post- test*) pada siswa. Hasil dari

post- test ini yang kemudian dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui keberhasilan dari tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus II. Agar lebih jelas peningkatan setelah dilaksanakannya tindakan ditunjukkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 8. Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Pasca Tindakan (*Post- test*) Siklus II

N o	Subyek	Total Skor Soal	Total Skor yang Tercapai	% Pencapaian	Kategori
1	Dw	40	30	75%	Baik
2	Ds	40	34	85%	Sangat Baik

Tabel 8 menunjukkan hasil kemampuan motorik halus siswa setelah diberikan tindakan pada siklus II. Pencapaian yang diperoleh Dw sebesar 75% dengan kategori baik. Ds memperoleh pencapaian 85% dengan kategori sangat baik. Berikut adalah gambaran kemampuan motorik halus siswa pada siklus II :

1) Dw

Dw mampu mengerjakan soal menghubungkan titik secara mandiri meskipun hasilnya masih kurang baik. Masih ada kesalahan ketika mengerjakan soal tersebut yaitu masih terdapat garis yang keluar dari gambar. Ketika mewarnai gambar Dw mampu mewarnai dengan sangat rapi. Dw memperhatikan garis pada gambar sehingga hanya sedikit sekali yang keluar dari gambar. Ketika menggunakan gunting Dw masih sedikit mengalami kesulitan, akan tetapi Dw tidak menyerah dan terlihat mau berusaha untuk menggunting

gambar tersebut. Dw mampu menggunting garis lurus secara mandiri meskipun tidak sesuai dengan garis. Ketika menggunting garis bergelombang Dw mengalami kesulitan. Awalnya Dw tidak mau mengerjakan, akan tetapi guru memberi pengertian kepada Dw bahwa bila Dw mau mencoba mengerjakan Dw dapat naik kelas, karena perkataan guru tersebut Dw mau mengerjakan dengan bantuan guru yaitu memegang kertas dan menunjukkan arah garis yang benar.

Ketika menggunting gambar persegi Dw masih dibantu guru karena Dw mengeluh capek. Setelah Dw mampu menggunting gambar persegi tersebut, Dw mendapatkan pujian dari guru. Dw terlihat senang dan terlihat lebih bersemangat. Kemudian guru meminta Dw untuk mengerjakan tugas selanjutnya yaitu menggunting gambar segitiga. Dw mampu menggunting gambar tersebut secara mandiri meskipun hasilnya masih kurang. Dw menggunting gambar tersebut tidak sesuai dengan garis, akan tetapi diluar dan didalam garis. Dw mampu menggunting gambar segitiga tersebut sesuai dengan pola gambar yang ada.

Dw terlihat jarang mengeluh dan terlihat lebih bersemangat ketika mengerjakan soal yang diberikan. Ketika menggunting gambar Dw sempat mengeluh capek, akan tetapi Dw mau dibujuk untuk melanjutkan menyelesaikan

pekerjaannya. Dw mampu mengerjakan semua soal dengan cukup baik. Dw hanya membutuhkan bantuan ketika menggunting. Ketika menghubungkan titik dan mewarnai Dw mampu mengerjakannya secara mandiri dan hasilnya cukup baik.

Hasil yang diperoleh Dw selama tindakan siklus II dan hasil *post- test* cukup baik. Skor pencapaian yang diperoleh Dw 75% termasuk kategori baik. Dari hasil tes kemampuan motorik halus tersebut maka Dw dinyatakan tuntas karena skor yang dicapai Dw telah memenuhi pencapaian minimal yang ditetapkan yaitu 65%.

Agar lebih jelas dibawah ini adalah hasil *post- test* kemampuan motorik halus Dw pada siklus II :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai } \textit{post- test} &= \frac{\text{Total skor yang dicapai}}{\text{Total skor soal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{30}{40} \times 100\% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

3) Ds

Ds mampu mengerjakan hampir semua soal secara mandiri. Ketika mengerjakan soal menghubungkan titik, tiga dari empat soal yang ada Ds memperoleh nilai sempurna. Ds mengerjakan soal tersebut dengan sangat tepat.

akan tetapi ketika menghubungkan titik pada gambar kupu-kupu Ds melakukan kesalahan yaitu masih ada yang keluar dari garis. Begitu pula dengan hasil mewarnai. Ds memperoleh skor sempurna ketika mewarnai gambar. Ds mulai memperhatikan garis sehingga ketika mewarnai gambar tersebut hanya sedikit yang keluar dari garis. Ds mampu mewarnai gambar dengan sangat rapi.

Akan tetapi Ds mulai mengalami kesulitan ketika menggunting garis bergelombang. Ds selalu bertanya kepada guru arah yang benar ketika menggunting. Ketika menggunting garis lurus dan gambar persegi serta segitiga, Ds mampu mengerjakan secara mandiri dengan hasil yang masih kurang baik. Ds menggunting garis serta gambar tersebut tidak tepat pada garis, melainkan diluar garis. Meskipun Ds menggunting diluar garis, Ds tetap menggunting mengikuti pola garis dan gambar yang ada. Ds terlihat bersemangat dan antusias ketika mengerjakan soal- soal tersebut. Ds mengerjakan soal- soal tersebut lebih cepat daripada Dw. Ketika telah selesai mengerjakan soal, guru memberi pujian kepada Ds dan memperbolehkan Ds untuk beristirahat didalam kelas.

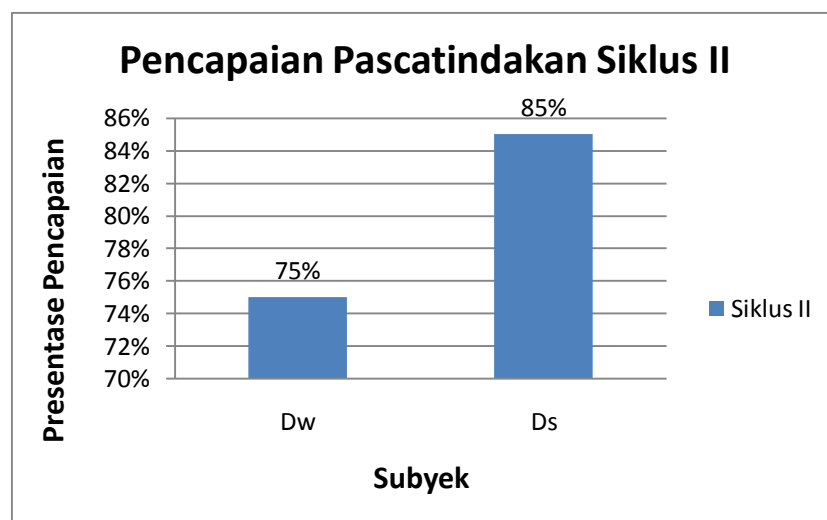
Pada pelaksanaan tindakan siklus II ini Ds dinyatakan berhasil karena telah mencapai nilai 85% diatas kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 65%. Skor pencapaian yang

diperoleh Ds yaitu 85% termasuk kategori sangat baik. Dari hasil tes kemampuan motorik halus tersebut maka Ds dinyatakan tuntas.

Agar lebih jelas dibawah ini adalah hasil *post- test* kemampuan motorik halus Ds pada siklus II :

$$\begin{aligned}\text{Nilai } \textit{post- test} &= \frac{\text{Total skor yang dicapai}}{\text{Total skor soal}} \times 100 \% \\ &= \frac{34}{40} \times 100\% \\ &= 85\%\end{aligned}$$

Agar lebih jelas hasil *post- test* siswa tunagrahita kategori sedang kelas III pasca tindakan bermain *playdough* / adonan pada siklus II dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. Pencapaian Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sengah Kelas III (*Post Test*) Pascatindakan Siklus II

F. Analisis Data

1. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III melalui Permainan *Playdough* / Adonan pada Siklus I

Berdasarkan hasil tes pasca tindakan pada siklus I (*post-test*), kemampuan motorik halus siswa terlihat meningkat dibandingkan pada hasil tes sebelum tindakan (*pre test*). Peningkatan kemampuan motorik halus dilihat dari peningkatan rerata ketika *pre tes* yaitu sebesar 45% menjadi 66,25% pada rerata hasil *post- test*. Dari nilai rerata *pre test* dan *post test* pada siklus ini, peningkatan rerata sebesar 47,22%. Agar lebih jelas peningkatan pencapaian kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang kelas III dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

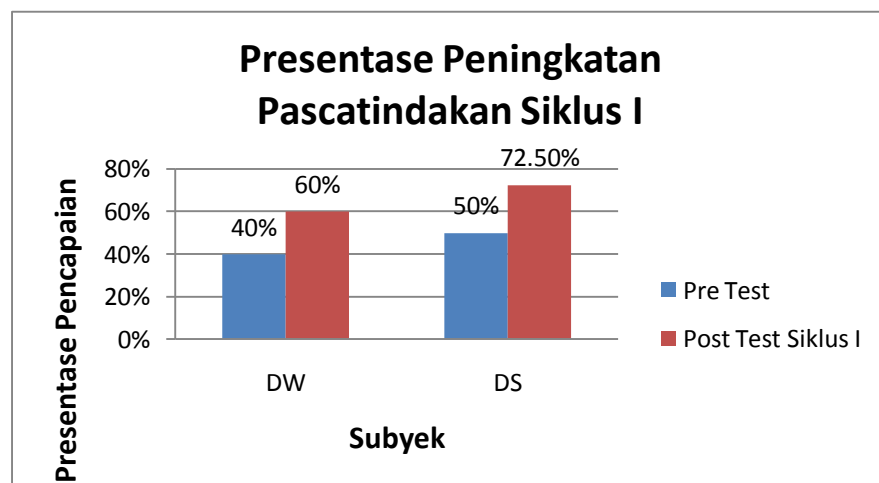
Tabel 9. Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III pada *Pre Test* dan *Post Test* Siklus I

No	Subyek	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i> Siklus I		Peningkatan
		Skor	% Pencapaian	Skor	% Pencapaian	
1	Dw	16	40%	24	60%	50%
2	Ds	20	50%	29	72,5%	45%
Rerata			45%		66,25%	47,22%

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* pasca tindakan dapat diketahui bahwa pada awalnya siswa tidak memenuhi standar pencapaian minimal yaitu 65%, setelah dilaksanakannya tindakan diketahui bahwa ada siswa mengalami peningkatan. Setiap siswa mengalami peningkatan, hanya saja ada satu siswa yang dinyatakan belum tuntas karena peningkatannya masih dibawah pencapaian

minimal. Siswa yang dinyatakan belum tuntas yaitu Dw. Kemampuan motorik Dw meningkat sebesar 50% dari hasil *pre test* 40% dan *post test* siklus I sebesar 60%. Berbeda dengan Dw, Ds dinyatakan tuntas karena hasil *post test* Ds telah mencapai nilai standar pencapaian minimal yang telah ditentukan sebesar 72,5%. Peningkatan Ds sebesar 45% dari hasil *pre test* sebesar 50% menjadi 72,5% pada hasil *post test*.

Hasil pencapaian kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kelas III pada saat *pre test* dan *post test* pada siklus I disajikan dalam gambar berikut ini.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Presentase Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III Pascatindakan Siklus I

2. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III melalui Permainan *Playdough* / Adonan pada Siklus II

Berdasarkan hasil *post test* kemampuan motorik halus pada siklus II, kemampuan siswa meningkat dari hasil *post test* pada siklus I. Peningkatan kemampuan motorik halus ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rerata sebesar 20, 75% dari nilai rerata *post test* pada siklus I sebesar 66,25% menjadi 80% nilai rerata *post test* pada siklus II.

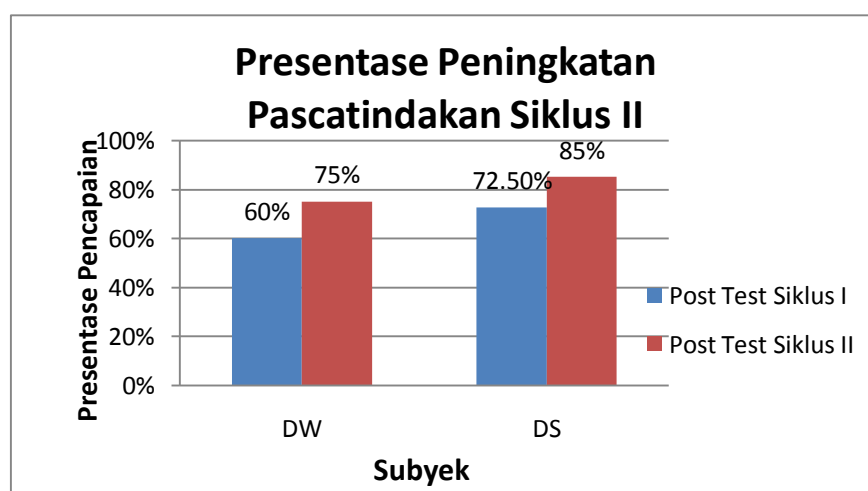
Dari hasil tes pasca tindakan (*post test*) pada siklus II, dapat diketahui bahwa seluruh siswa dinyatakan tuntas karena telah memenuhi standar pencapaian minimal yang ditentukan. Agar lebih jelas peningkatan pencapaian kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang kelas III dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10. Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III pada *Post Test* Siklus I dan *Post Test* Siklus II

No	Subyek	<i>Post Test</i> Siklus I <i>Tes</i>		<i>Post Test</i> Siklus II		Peningkatan
		Skor	% Pencapaian	Skor	% Pencapaian	
1	Dw	24	60%	30	75%	25%
2	Ds	29	72,5%	34	85%	17,24%
Rerata			66,25%		80%	20,75%

Berdasarkan hasil *post test* pasca tindakan siklus I dan *post test* pasca tindakan siklus II dapat diketahui bahwa pada semua siswa

dinyatakan tuntas karena telah memenuhi standar pencapaian minimal yaitu 65%. Kemampuan motorik halus Dw mengalami peningkatan sebesar 25% dari hasil *post test* pada siklus I sebesar 60% menjadi 75% pada hasil *post test* siklus II. Sementara kemampuan motorik halus Ds meningkat sebesar 17,24% dari hasil *post test* siklus II sebesar 85% yang sebelumnya sebesar 72,5% pada hasil *post test* siklus I. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.



Gambar 6. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III Pascatindakan Siklus II

3. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III melalui Permainan *Playdough* / Adonan pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil tes kemampuan motorik halus dari siklus I hingga Siklus II, kemampuan motorik halus siswa mengalami peningkatan. Peningkatan yang dialami siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang meliputi partisipasi siswa selama pembelajaran dan hasil

tes kemampuan motorik halus siklus I dan siklus II. Partisipasi siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari sikap siswa ketika pembelajaran yang awalnya kurang bersemangat menjadi lebih bersemangat. Siswa yang awalnya malu dan tidak mau bertanya, mulai mau bertanya bila mengalami kesulitan dan bila merasa kurang jelas dengan arahan guru.

Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan melalui hasil tes untuk mengukur kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang. Presentase perolehan nilai *pre test*, *post test* siklus I dan *post test* siklus II tersaji dalam tabel berikut ini.

Tabel 11. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III pada *Pre Test*, *Post Test* Siklus I dan *Post Test* Siklus II.

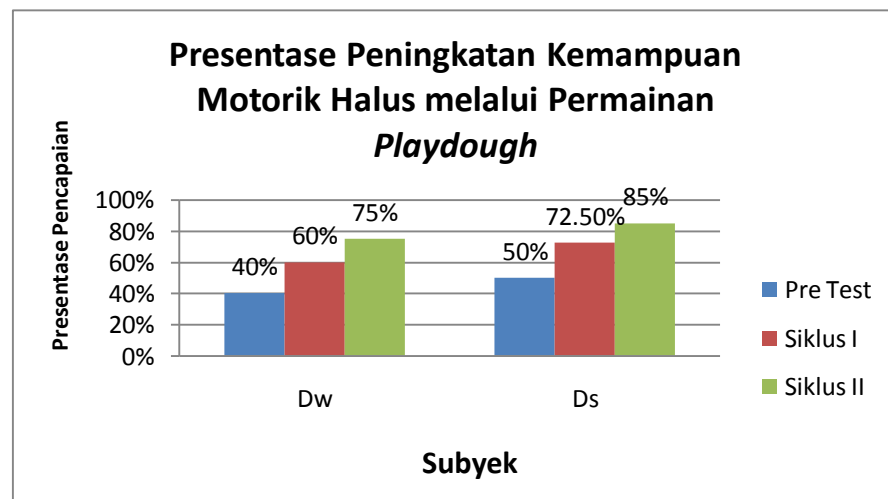
No	Subyek	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i> Siklus I		<i>Post Test</i> Siklus II	
		Skor	% Pencapaian	Skor	% Pencapaian	Skor	% Pencapaian
1	Dw	16	40%	24	60%	30	75%
2	Ds	20	50%	29	72,5%	43	85%
Rerata			45%		66,25%		80%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai rerata *pre test*, *post test* pada siklus I dan *post test* pada siklus II selalu meningkat yaitu dari 45% menjadi 66,25% dan meningkat kembali menjadi 80%. Peningkatan rerata dari nilai *pre test* ke *post test* siklus I sebesar 47,22%, sedangkan peningkatan dari *post test* pada siklus I ke *post test* siklus II sebesar 20,75%. Peningkatan ini juga dialami oleh siswa, Dw mengalami peningkatan dari hasil *pre test* yaitu 40% menjadi 60%

pada hasil *post test* siklus I sehingga Dw kemampuan Dw meningkat sebesar 50%. Akan tetapi hasil dari *post test* siklus I ini, Dw dinyatakan belum tuntas dari standar pencapaian minimal yang ditentukan yaitu 65%. Pada siklus II Dw mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari hasil *post test* pada siklus I sebesar 60% menjadi 75% pada hasil *post test* siklus II sehingga peningkatan yang dialami Dw sebesar 25% dan Dw dinyatakan tuntas.

Kemampuan motorik halus Ds juga meningkat dari hasil *pre test*, *post test* siklus I dan *post test* siklus II. Hasil *pre test* yang diperoleh Ds sebesar 50%, hasil *post test* siklus I yang didapatkan Ds yaitu 72,5% dan hasil *post test* siklus II sebesar 85%. Dari hasil tersebut maka pencapaian Ds dari *pre test* ke *post test* siklus I meningkat 45%, sedangkan dari *post test* siklus I ke *post test* siklus II mengalami peningkatan 17,24%. Hal ini memuaskan bagi guru dan peneliti karena kemampuan motorik halus siswa meningkat dan telah memenuhi kriteria keberhasilan.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.



Gambar 7. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III melalui Penerapan Permainan *Playdough* / Adonan.

Dari hasil yang telah tercapai, penerapan permainan *playdough* dalam pembelajaran untuk melatih kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang mendapat respon yang positif dari guru dan siswa.

G. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu permainan *playdough* / adonan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang. Hipotesis ini terbukti bahwa permainan *playdough* / adonan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita. Hal ini dapat dibuktikan melalui peningkatan hasil dari *pretest*, *post test* siklus I dan *post test* siklus II. Hasil peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

1. Data Hasil *Pre Test* Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III

Tabel 11. Hasil *Pre Test* Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III

No	Subyek	% Pencapaian
1	Dw	40%
2	Ds	50%

2. Data Hasil *Post Test* Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita

Kategori Sedang Kelas III Pascatindakan Siklus I

Tabel 12. Hasil *Post Test* Pascatindakan Siklus I

No	Subyek	% Pencapaian
1	Dw	60%
2	Ds	72,5%

3. Data Hasil *Post Test* Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita

Kategori Sedang Kelas III Pascatindakan Siklus II

Tabel 13. Hasil *Post Test* Pascatindakan Siklus II

No	Subyek	% Pencapaian
1	Dw	75%
2	Ds	85%

Berdasarkan tabel diatas dapat didimpulkan bahwa kemampuan motorik halus siswa tunagrahita mengalami peningkatan dengan penerapan permainan *playdough*.

H. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita kategori sedang melalui permainan *playdough* / adonan. Dengan mengkaji hasil analisis dan pengolahan data, diketahui bahwa permainan *playdough* / adonan terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang.

Peningkatan kemampuan motorik siswa dapat diketahui dari hasil *post test* pada siklus I dan siklus II. Hasil *post test* pada siklus I menunjukkan perubahan skor kemampuan motorik halus mengalami rerata peningkatan

sebesar 47,22%. Selanjutnya peningkatan setelah tindakan pada siklus II mengalami rerata peningkatan sebesar 20,75%.

Peningkatan skor kemampuan motorik halus siswa tunagrahita membuktikan bahwa permainan *playdough* / adonan terbukti dapat digunakan sebagai bantuan dalam pembelajaran untuk melatih kemampuan motorik halus karena permainan *playdough* merupakan media multisensori, sebab dalam penggunaannya melibatkan aspek perabaan dan penglihatan. Pembelajaran yang terorganisasi dan jelas melalui permainan *playdough* membantu siswa dalam melatih menggerakkan jari-jemari dan pergelangan tangan yaitu gerakan membuka dan menutup jari- jemari, memutar pergelangan tangan, menekan telapak tangan, menguncupkan jari-jemari, menggerakkan tangan, melengkungkan telapak tangan, serta memnnggunakan jari telunjuk dan jempol untuk memegang suatu benda serta meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Selain itu, permainan *playdough* juga dapat meningkatkan keaktifan siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Swart (dalam Janice 2013:253) yang menyampaikan bahwa manfaat bermain *playdough* adalah untuk melatih kemampuan motorik halus, anak menggunakan tangan dan peralatan untuk menumbuk, menekan, membentuk, meratakan, menggulung, memotong dan memecah adonan. manfaat lain dari bermain adonan yaitu mengembangkan koordinasi mata tangan dan kontrol, ketangkasan dan kekuatan.

Permainan *playdough* / adonan mampu melatih motorik halus anak tunagrahita kategori sedang dengan cukup mudah karena melalui kegiatan

bermain ini siswa diajak untuk lebih aktif. Selain itu bermain juga menimbulkan perasaan senang bagi siswa hal ini sesuai dengan pernyataan Johnson et Al (dalam Mayke S. Tedjasaputra 2001:15) yang menyampaikan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara berulang-ulang demi kesenangan. Melalui kegiatan yang menyenangkan ini, siswa tunagrahita tidak mudah merasa bosan. Mengingat karakteristik siswa tunagrahita kategori sedang yang masih kekanak-kanakan, mudah tersinggung serta lekas bosan, hal ini senada dengan Mumpuniarti (2007:28) yang menyatakan karakteristik anak tunagrahita kategori sedang yaitu koordinasi motorik lemah sekali dan penampilannya menampakkan sekali sebagai anak terbelakang, kecerdasannya setaraf anak normal umur 7 tahun, nampak hampir tidak mempunyai inisiatif, kekanak-kanakan, sering melamun atau sebaliknya hiperaktif, rasa etisnya kurang dan nampak tidak mempunyai rasa terimakasih, belas kasihan dan rasa keadilan.

Permainan *playdough* yang digunakan dalam pembelajaran ini tidak hanya digunakan untuk melatih kemampuan motorik halus siswa akan tetapi juga melatih kreatifitas serta mengembangkan koordinasi mata serta tangan. pernyataan ini sesuai dengan pendapat Einon (2005:63) yang menyatakan bahwa bermain *playdough* merupakan cara paling sederhana untuk mengajarkan cara membuat bentuk, meningkatkan pengendalian jari tangan serta membuat anak mampu mengekspresikan diri melalui kesenian karena terbuat dari bahan yang cocok untuk anak dan mudah didapat.

Pada pelaksanaan pembelajaran, siswa tunagrahita membutuhkan arahan serta contoh yang jelas sehingga kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang dapat meningkat secara optimal. Siswa tunagrahita belajar melalui indera penglihatan, pendengaran serta perabaan. Melalui indera penglihatan, siswa melihat langkah- langkah pembelajaran yang diajarkan guru, melalui indera pendengaran siswa tunagrahita mendengarkan arahan dari guru, kemudian melalui indera perabaan siswa merasakan serta mengenal *playdough* dan kemudian menirukan sesuai contoh yang telah diberikan.

Melalui bermain *playdough* / adonan siswa dilatih kekuatan, fleksibilitas serta kordinasi mata serta tangannya. Kekuatan dapat dilatih melalui gerakan meremas, menekan, memipihkan, meratakan serta menggunakan pisau plastik ketika memotong adonan. Untuk melatih fleksibilitas, dapat dilatih melalui gerakan menggulung adonan, gerakan jari-jemari ketika meratakan, memipihkan serta menggunakan pisau. Selain itu, koordinasi mata dan tangan anak juga dapat dilatih ketika siswa memperhatikan penjelasan dan contoh yang diberikan guru dan kemudian menirukan sesuai dengan contoh.

Gerakan- gerakan yang dilakukan melalui bermain *playdough* / adonan ini diperlukan bagi anak ketika mengerjakan tes kemampuan motorik halus yang diberikan. Ketika menghubungkan titi- titik dan mewarnai, siswa membutuhkan kekuatan ketika memegang dan menggunakan alat tulis. Selain itu siswa juga membutuhkan kemampuan menggerakkan jari-jemari, tangan

serta pergelangan tangannya. Hal ini dapat dilatih melalui gerakan meremas, meratakan, memipihkan serta koordinasi mata dan tangan. melalui gerakan meremas siswa dilatih kekuatan jari- jemarinya ketika menggunakan alat tulis baik dan pensil warna, selain itu melalui gerakan meratakan dan memipihkan siswa dilatih menggerakkan jari- jemari pergelangan tangan serta tangannya ketika menggunakan alat tulis untuk menulis dan mewarnai gambar.

Ketika menggunting gambar, siswa membutuhkan kekuatan ketika memegang dan menggunakan gunting, selain itu siswa juga membutuhkan fleksibilitas ketika menggerakkan gunting sesuai dengan arah gambar atau garis yang sesuai. Ketika menggunting siswa juga membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang baik, hal ini dibutuhkan agar hasil guntingan sesuai dengan gambar atau sesuai dengan pola garis. Untuk melatih kekuatan ketika memegang dan menggunakan gunting, siswa dilatih melalui gerakan meremas adonan dan ketika menggerakkan gunting sesuai dengan arah garis atau gambar dibutuhkan fleksibilitas yang dapat dilatih melalui gerakan meratakan, memipihkan serta menggunakan pisau. Ketika memipihkan, meratakan dan menggunakan pisau siswa dilatih menggerakkan jari- jemari, pergelangan tangan serta tangannya.

Latihan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus yaitu gerakan jari- jemari, pergelangan tangan dan tangan ini juga dibutuhkan siswa dalam kegiatan sehari- sehari seperti makan, mandi, mengenakan baju dan kancing baju serta menalikan tali sepatu sehingga siswa tidak tergantung kepada bantuan orang lain.

Dari beberapa penjelasan diatas dan dari hasil pencapaian siswa dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan *playdough* / adonan memuaskan bagi guru dan peneliti. Penerapan permainan *playdough* / adonan dalam pembelajaran untuk melatih kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang kelas III mendapatkan respon positif dari guru dan siswa. Melihat fakta- fakta yang ada di lapangan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SLB Damayanti Yogyakarta melalui bermain *playdough* / adonan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang kelas III.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *playdough* / adonan dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil, sehingga dapat dijadikan pertimbangan alternative pembelajaran untuk melatih kemampuan motorik halus anak. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuni Muning Astuti yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain *Playdough* Pada Kelompok A di TK ABA Marangan Sleman”. Dimana hasil dari penelitian tersebut terbukti bahwa permainan *playdough* ini dinilai berhasil dan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus.

I. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini yaitu penerapan permainan *playdough* / adonan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa tunagrahita

kategori sedang kelas III di SLB Damayanti Yogyakarta tidak terlepas dari adanya keterbatasan selama kegiatan pembelajarn berlangsung.

Beberapa hambatan yang muncul diantaranya yaitu:

1. Karakteristik siswa dalam penelitian ini yaitu mudah tersinggung dan konsentrasi anak yang mudah teralihkan sehingga menghambat jalannya pembelajaran.
2. Kondisi kelas yang kurang kondusif karena didalam satu ruang terdapat dua kelas sehingga ketika pembelajaran terganggu suara dari kelas yang lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan pada bab IV, peningkatan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita melalui penerapan permainan *playdough* / adonan dilakukan melalui 2 siklus tindakan. Tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa tunagrahita kategori sedang dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *playdough* / adonan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa tunagrahita kategori sedang kelas 3 di SLB Damayanti Yogyakarta. Hasil peningkatan kemampuan motorik halus dapat dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh siswa, mulai dari hasil *pre test*, *post test* pada siklus I serta *post test* pada siklus II yang telah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 65%. Perolehan nilai akhir setelah tindakan pada siklus II membuktikan bahwa permainan *playdough* / adonan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus.

Kegiatan inti dalam penelitian ini yaitu siswa mampu mengikuti rangkaian kegiatan secara mandiri, siswa mampu menggerakkan jari-jemari, pergelangan tangan serta tangan ketika mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa juga dilatih membuat bermacam- macam bentuk imitasi serta mencetak *playdough* menggunakan cetakan kue dengan bermacam bentuk.

Pada tes kemampuan awal (*pre test*), Ds memperoleh skor 20 dengan presentase nilai 50%, sedangkan Dw memperoleh skor 16 dengan presentase nilai 40%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I skor yang diperoleh Ds meningkat menjadi 29 dengan presentase 72,5% dan mengalami peningkatan sebesar 45% sehingga dinyatakan tuntas, sedangkan Dw dinyatakan belum tuntas karena memperoleh skor 24 dengan presentase 60% dan mengalami peningkatan sebesar 50%. Karena masih ada siswa yang dinyatakan belum tuntas, maka dilaksanakan tindakan selanjutnya pada siklus II. Setelah dilaksanakannya siklus II, kemampuan motorik halus siswa dinyatakan tuntas dengan skor yang diperoleh Ds sebesar 34 dengan presentase 85% dan peningkatan sebesar 17,24%, sedangkan Dw memperoleh skor 30 dengan presentase 75% dan mengalami peningkatan sebesar 25%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan diatas, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru

Pemilihan metode serta media pembelajaran yang bervariasi dapat dipertimbangkan guru untuk mengatasi masalah yang dialami siswa dan latihan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa diberikan secara berulang. Selain itu diharapkan permainan *playdough* / adonan ini dapat dijadikan referensi alternative dalam pemilihan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik

halus siswa tunagrahita kategori sedang sehingga pembelajaran melalui bermain *playdough* ini dapat dilanjutkan hingga memperoleh hasil yang maksimal.

2. Bagi pihak sekolah

Diharapkan lebih memperhatikan keunggulan serta kegunaan dari permainan *playdough* ini, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita kategori sedang.

3. Bagi siswa

Hendaknya siswa lebih aktif selama pembelajaran sehingga kemampuan motorik halusnya dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Ariesta Asri. (2015). *Manfaat Bermain Playdough / Lilin Mainan*. Diakses dari <http://www.lifestyle.okezone.com/read/2015/04/09/196/1131755/manfaat-bermain-lilin-untuk-anak.html> pada 10 Mei 2015, jam 15.00 WIB.
- Astati. (1995). *Terapi Okupasi dan Musik Anak Tunagrahita*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Bambang Sujiono. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Beaty, Janice. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh (Penerjemah Arif Rakhman)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Dardji Darmodiharjo. (1992). *GBPP Merawat Diri Sendiri Bidang Berpakaian ATG Sedang*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dini P. Daeng Sari. (1996). *Metode Mengajar Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Dorothy, Einon. (2005). *Permainan Cerdas I*. Jakarta: Erlangga.
- Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Endang Rochyadi dan Zaenal Alimin. (2005). *Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdiknas.
- Hallahan, dkk. (2009). *Exceptional Learners an Introduction To Special Education Eleventh Edition*. America: Pearson.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi Dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Keenam (Penerjemah Med. Meitasari Tjandrasa)*. Jakarta: Erlangga.

- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Mayke Sugianto Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Mohammad Amin. (1995). *Ortopedagogik ATG*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- MS. Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Muhammad Efendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Richard, Magil A. (1989). *Motor Learning Concept and Applications*. USA: C. Aksara.
- Rochman Natawidjaya dan Zainal Alimin. (1996). *Penelitian Bagi Guru Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Soegeng Santoso. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan Indonesia.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sri Rumini. (1996). *Pengetahuan Subnormalitas Mental (Retardasi Mental)*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____ (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Renika Cipta.

-
- (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukandiyanto. (1997). *Penentu Tahap Kemampuan Motorik Anak SD Edisi I TH III April*. Majalah Olahraga. Halaman 21.
- Sutratinah Tirtonegoro. (1996). *Anak Supernormal Dan Program Pendidikannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasuh Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- T. Sujtihat Somantri. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Permata Puri Media Indeks.
- Wina Sanjaya (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yudha M Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Yuni Muning Astuti. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Pada Kelompok A Di TK ABA Marangan Sleman*. Skripsi, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zainal Aqib. (2006). *Penelitian indakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Siklus I)

Nama Sekolah : SLB Damayanti Yogyakarta
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas/Semester : 3/II
Alokasi waktu : 6X60 menit

A. Standar Kompetensi

Meningkatkan kemampuan motorik halus

B. Kompetensi Dasar

Mengekspresikan diri melalui permainan *playdough*

C. Indikator

1. Siswa dapat meningkatkan kemampuan motorik halus melalui gerakan jari- jemari, telapak tangan, pergelangan tangan serta koordinasi mata dan tangan
2. Siswa dapat membuat bentuk imitasi dari *playdough* seperti bentuk kaki seribu, bunga dan lain sebagainya
3. Siswa dapat mencetak *playdough* dengan menggunakan cetakan kue

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat meningkatkan kemampuan motorik halus yang meliputi gerakan jari-jemari, telapak tangan, pergelangan tangan serta koordinasi mata dan tangan
2. Siswa dapat membuat bentuk imitasi seperti kaki seribu, kura - kura, bunga, dan lain sebagainya
3. Siswa dapat mencetak dengan menggunakan cetakan kue

E. Materi Ajar

Meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa melalui permainan *playdough*

F. Metode Pembelajaran

Metode praktek dengan *playdough*

G. Media Pembelajaran

1. Adonan mainan / *playdough*
2. Cetakan kue

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal
 - a. Membuka pelajaran dengan salam dan do dengan sikap yang hangat
 - b. Mempersiapkan materi dan alat yang digunakan selama pembelajaran
 - c. Guru menjelaskan tentang permainan *playdough*
2. Kegiatan inti
 - a. Guru bersama dengan siswa membuat adonan mainan / *playdough*
 - b. Guru memberi contoh siswa membuat beberapa macam bentuk sederhana seperti kaki seribu, kura - kura, bunga, dan lain sebagainya
 - c. Siswa membuat bentuk sesuai dengan contoh yang diberikan
 - d. Guru memberi contoh siswa mencetak *playdough* menggunakan cetakan kue dengan berbagai macam bentuk

3. Kegiatan akhir

- a. Guru bertanya kepada siswa tentang pembelajaran yang telah berlangsung
- b. Guru meminta siswa menceritakan kembali bentuk-bentuk yang telah dibuatnya
- c. Pelajaran ditutup dengan doa

I. Evaluasi

1. Tes tertulis
2. Penilaian

Penyekoran tes :

Soal tes berjumlah 10 soal yang meliputi menghubungkan titik-titik , menggunting serta mewarnai dengan tiap soal memiliki skor sebagai berikut:

- a) skor 4 apabila siswa dapat melakukan dengan mandiri dan hasilnya baik
- b) skor 3 apabila siswa dapat melakukan dengan mandiri dan hasilnya kurang baik
- c) Skor 2 apabila siswa mampu melakukan dengan bantuan guru dan hasilnya baik/kurang baik
- d) Skor 1 apabila siswa belum/tidak mampu melakukan

Kategori hasil baik dan kurang baik dalam tes menghubungkan titik-titik, menggunting serta mewarnai sebagai berikut :

- d. Kriteria baik : siswa mampu menghubungkan titik-titik dan mewarnai gambar sesuai garis/ tidak sesuai garis dengan tingkat kesalahan hingga 20%. Siswa mampu menggunting garis dan sesuai dengan pola yang ada.
- e. Kriteria kurang baik : siswa menghubungkan titik-titik dan mewarnai gambar tidak sesuai garis dengan tingkat kesalahan 30% hingga 50%. Siswa menggunting garis dan gambar tidak sesuai dengan garis tetapi hasil tetap mengikuti pola yang ada.
- f. Kriteria belum/ tidak mampu ; siswa menghubungkan titik-titik dan mewarnai gambar tidak sesuai garis dengan tingkat kesalahan 60% hingga 100%. Siswa menggunting gambar tidak sesuai pola/ belum mampu menggunakan gunting.

Hasil skor tes diubah menjadi nilai dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

- S : Nilai yang dicari
 R : Skor yang diperoleh
 N : Skor Maksimum
 100 : bilangan tetap

Guru Kelas

Peneliti




Sholikhah

(Bernadeta Rista S)

NIM: 09103244028

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Siklus II)

Nama Sekolah : SLB Damayanti Yogyakarta
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas/Semester : 3/II
Alokasi waktu : 4X60 menit

A. Standar Kompetensi

Meningkatkan kemampuan motorik halus

B. Kompetensi Dasar

Mengekspresikan diri melalui permainan *playdough*

C. Indikator

1. Siswa dapat meningkatkan kemampuan motorik halus melalui gerakan jari- jemari, telapak tangan, pergelangan tangan serta koordinasi mata dan tangan
2. Siswa dapat membuat bentuk imitasi dari *playdough* seperti bentuk kaki seribu, bunga dan lain sebagainya
3. Siswa dapat mencetak *playdough* dengan menggunakan cetakan kue

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat meningkatkan kemampuan motorik halus yang meliputi gerakan jari-jemari, telapak tangan, pergelangan tangan serta koordinasi mata dan tangan
2. Siswa dapat membuat bentuk imitasi seperti kaki seribu, kura - kura, bunga, dan lain sebagainya
3. Siswa dapat mencetak dengan menggunakan cetakan kue

E. Materi Ajar

Meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa melalui permainan *playdough*

F. Metode Pembelajaran

Metode praktek dengan *playdough*

G. Media Pembelajaran

1. Adonan mainan / *playdough*
2. Cetakan kue

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal
 - a. Membuka pelajaran dengan salam dan do dengan sikap yang hangat
 - b. Mempersiapkan materi dan alat yang digunakan selama pembelajaran
 - c. Guru menjelaskan tentang permainan *playdough*
2. Kegiatan inti
 - a. Guru bersama dengan siswa membuat adonan mainan / *playdough*
 - b. Guru memberi contoh siswa membuat beberapa macam bentuk sederhana seperti kaki seribu, kura - kura, bunga, dan lain sebagainya
 - c. Siswa membuat bentuk sesuai dengan contoh yang diberikan
 - d. Guru memberi contoh siswa mencetak *playdough* menggunakan cetakan kue dengan berbagai macam bentuk
3. Kegiatan akhir

- a. Guru bertanya kepada siswa tentang pembelajaran yang telah berlangsung
- b. Guru meminta siswa menceritakan kembali bentuk-bentuk yang telah dibuatnya
- c. Pelajaran ditutup dengan doa

I. Evaluasi

1. Tes tertulis
2. Penilaian

Penyekoran tes :

Soal tes berjumlah 10 soal yang meliputi menghubungkan titik-titik , menggunting serta mewarnai dengan tiap soal memiliki skor sebagai berikut:

- a) skor 4 apabila siswa dapat melakukan dengan mandiri dan hasilnya baik.
- b) skor 3 apabila siswa dapat melakukan dengan mandiri dan hasilnya kurang baik.
- c) skor 2 apabila siswa mampu melakukan dengan bantuan guru dan hasilnya baik/kurang baik. S
- d) skor 1 apabila siswa belum/tidak mampu melakukan

Kategori hasil baik dan kurang baik dalam tes menghubungkan titik-titik, menggunting serta mewarnai sebagai berikut :

- a) Kriteria baik : siswa mampu menghubungkan titik-titik dan mewarnai gambar sesuai garis/ tidak sesuai garis dengan tingkat

kesalahan hingga 20%. Siswa mampu menggunting garis dan sesuai dengan pola yang ada.

- b) Kriteria kurang baik : siswa menghubungkan titik-titik dan mewarnai gambar tidak sesuai garis dengan tingkat kesalahan 30% hingga 50%. Siswa menggunting garis dan gambar tidak sesuai dengan garis tetapi hasil tetap mengikuti pola yang ada.
- c) Kriteria belum/ tidak mampu ; siswa menghubungkan titik-titik dan mewarnai gambar tidak sesuai garis dengan tingkat kesalahan 60% hingga 100%. Siswa menggunting gambar tidak sesuai pola/ belum mampu menggunakan gunting.

Hasil skor tes diubah menjadi nilai dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S : Nilai yang dicari

R : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimum

100 : bilangan tetap

Guru Kelas



Sholikhah

Peneliti



(Bernadeta Rista S)

NIM: 09103244028

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN <small>Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094 Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)</small>	
<hr/>		
No. : 3150 /UN34.11/PL/2015	5 Mei 2015	
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal		
Hal : Permohonan izin Penelitian		
 Yth. Bupati Sleman Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman Jalan Candi Gebang , Beran , Tridadi, Sleman Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945 Sleman		
 <p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:</p> <p>Nama : Bernadeta Rista Sisiliani NIM : 09103244028 Prodi/Jurusan : PLB/PLB Alamat : Jampirejo Timur Rt 04 Rw 06 Temanggung Jawa Tengah</p> <p>Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:</p> <p>Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi Lokasi : SLB Damayanti Yogyakarta Subyek : Siswa Kelas III Obyek : Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Waktu : Mei-Juli 2015 Judul : Bermain Playdough/ Adonan Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III Di Sekolah Luar Biasa Damayanti Yogyakarta</p> <p>Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.</p>		
		<p>Dekan,</p>  Waryanto, M. Pd. NIP 19600902 198702 1 0014
<p>Tembusan Yth:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Rektor (sebagai laporan)2. Wakil Dekan I FIP3. Ketua Jurusan PLB FIP4. Kabag TU5. Kasubbag Pendidikan FIP6. Mahasiswa yang bersangkutan <p style="text-align: right;">Universitas Negeri Yogyakarta</p>		

A. FORMULIR ISIAN PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN / PRA
SURVEY / PRA PENELITIAN *)

☒ B. SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN /
SURVEY / PKL *)

*) Lingkari A atau B yang dipilih

Nomor : 070/1905

Kepada Yth.
Ka. Bappeda Kabupaten Sleman

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama	: Bernadeta Pista Srikani
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM	: 09103249028
3. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3)	: S1
4. Universitas/Akademi/Lembaga	: UNY
5. Dosen Pembimbing	: Dr. Mumpuranti M.Pd
6. Alamat Rumah Peneliti	: Jangiraja timur rt.09 rw.06 Temanggung, Jateng
7. Nomor Telepon/HP	: 08329862898
8. Lokasi Penelitian/Survey	: 1. Bess Sleman di SLB Damayanti 2. Yogyakarta
9. Judul Penelitian	: Bermain playdough / adonan sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita kategori sedang kelas II di SLB Damayanti Yogyakarta

Selanjutnya saya bersedia untuk menyerahkan hasil Penelitian / Survey / PKL
berupa 1 (satu) CD format PDF selambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai
Penelitian / Survey / PKL dilaksanakan.

Sleman, 2 Mei 2015
Yang menyatakan

Pista

Bernadeta Pista Srikani
(nama terang)



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1905 / 2015

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/1871/2015
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 07 Mei 2015

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : BERNADETA RISTA SISILIANI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09103244028
Program/Tingkat : SI
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Jampirejo Timur Jampirejo Temanggung Jateng
No. Telp / HP : 085329862848
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**BERMAIN ADONAN PLAYDOUGH SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI
SEDANG KELAS III DI SEKOLAH LUAR DAMAYANTI YOGYAKARTA**
Lokasi : SLB Damayanti Besi Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 07 Mei 2015 s/d 07 Agustus 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 7 Mei 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Pembina, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Ngaglik
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Ngaglik
6. Ka. SLB Damayanti Besi Sleman
7. Dekan Fak. FIP UNY
8. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 7 Mei 2015

Nomor : 070 /Kesbang/ 107 / 2015

Kepada

Hal : Rekomendasi

Yth. Kepala Bappeda

Penelitian

Kabupaten Sleman

di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan FIP UNY

Nomor : 3150/UN34.11/PL/2015

Tanggal : 5 Mei 2015

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "BERMAIN ADONAN PLAYDOUGH SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS III DI SEKOLAH LUAR BIASA DAMAYANTI YOGYAKARTA" kepada:

Nama : Bernadeta Rista Sisiliani

Alamat Rumah : Jampirejo Timur Jampirejo Temanggung Jateng

No. Telepon : 085329862848

Universitas / Fakultas : UNY / FIP

NIM : 09103244028

Program Studi : S1

Alamat Universitas : Karangmalang Yogyakarta

Lokasi Penelitian : SLB Damayanti Besi Sleman

Waktu : 7 Mei - 7 Juli 2015

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa


Drs. A R DANI
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP. 19630511 199103 1 004



YAYASAN DAMAYANTI

Akte Notaris Nomor 09/16-11-1992 dan 01/02-04-1996

SEKOLAH LUAR BIASA DAMAYANTI

Jl. Besi – Jangkang Km. 2,5 Karanglo, Sukoharjo, Ngaglik 55581 Telp 081126500692 Sleman, DIY

Surat Keterangan

No : 422/095

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah SLB Damayanti Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : Bernadeta Rista Sisiliani
NIM : 09103244028
Jurusan : PLB
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah selesai mengadakan / melakukan penelitian selama 1 bulan mulai dari bulan Mei – Juni 2015 guna memperoleh data- data yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi yang diselenggarakan di SLB Damayanti, Ngaglik Sleman Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sleman, 3 Juni 2015
Kepala Sekolah

Muhardi, S.Pd.
NIP. 19571003 198103 1 006

Lampiran 3. Surat Keterangan Konsultasi Ahli

SURAT KETERANGAN KONSULTASI AHLI

Dengan ini saya :

Nama : Sholikhah

NIP :

Menerangkan bahwa instrumen penelitian yang berupa tes kemampuan motorik halus, lembar observasi, dan lembar wawancara yang akan digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul : "Bermain Adonan / Playdough Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III Di Sekolah Luar Biasa Damayanti Yogyakarta", yang disusun oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama : Bernadeta Rista Sisiliani

NIM : 09103244028

Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil :

Bisa digunakan untuk penelitian di SLB Damayanti

Demikian surat keterangan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Penilai



Sholikhah

Lampiran 4. Instrumen Tes Kemampuan Motori Halus

Tes Kemampuan Motorik Halus

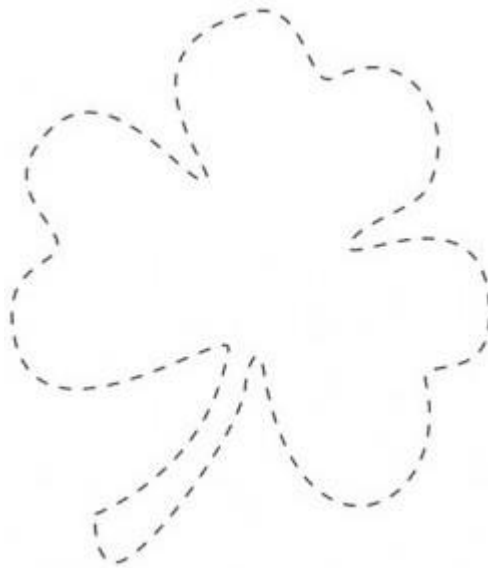
Siklus :

Nama siswa :

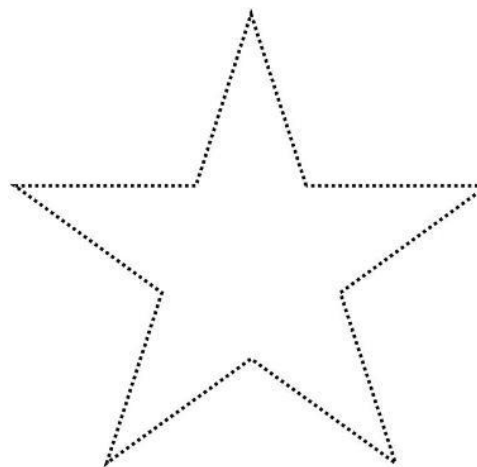
Tanggal :

I. Hubungkan titik- titik dibawah ini !

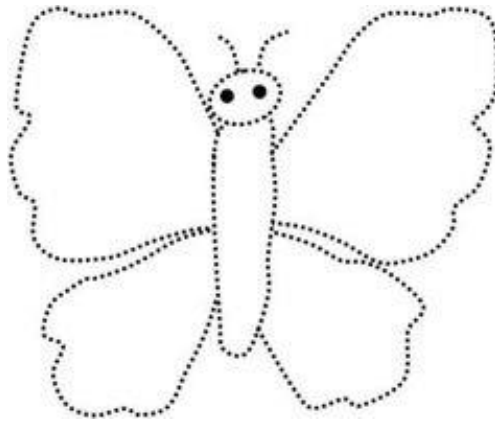
1. Daun



2. Bintang



3. Kupu- kupu



4. Apel

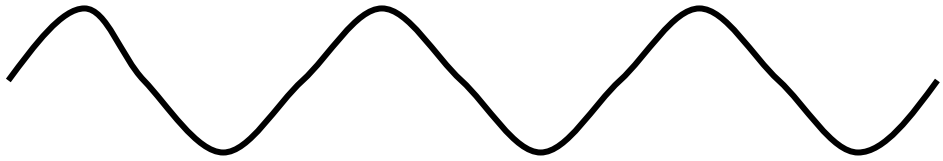


II. Guntinglah garis dibawah ini !

1.

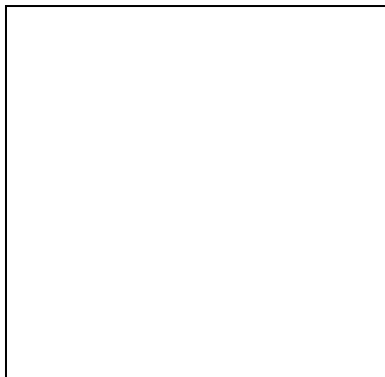


2.

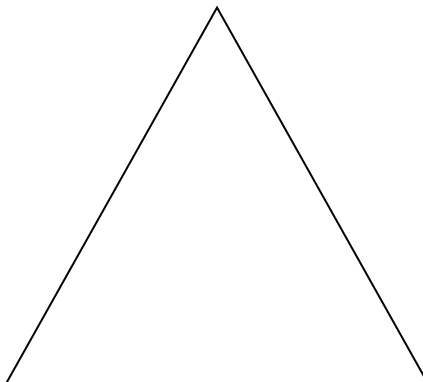


III. Guntinglah gambar dibawah ini !

1. Persegi

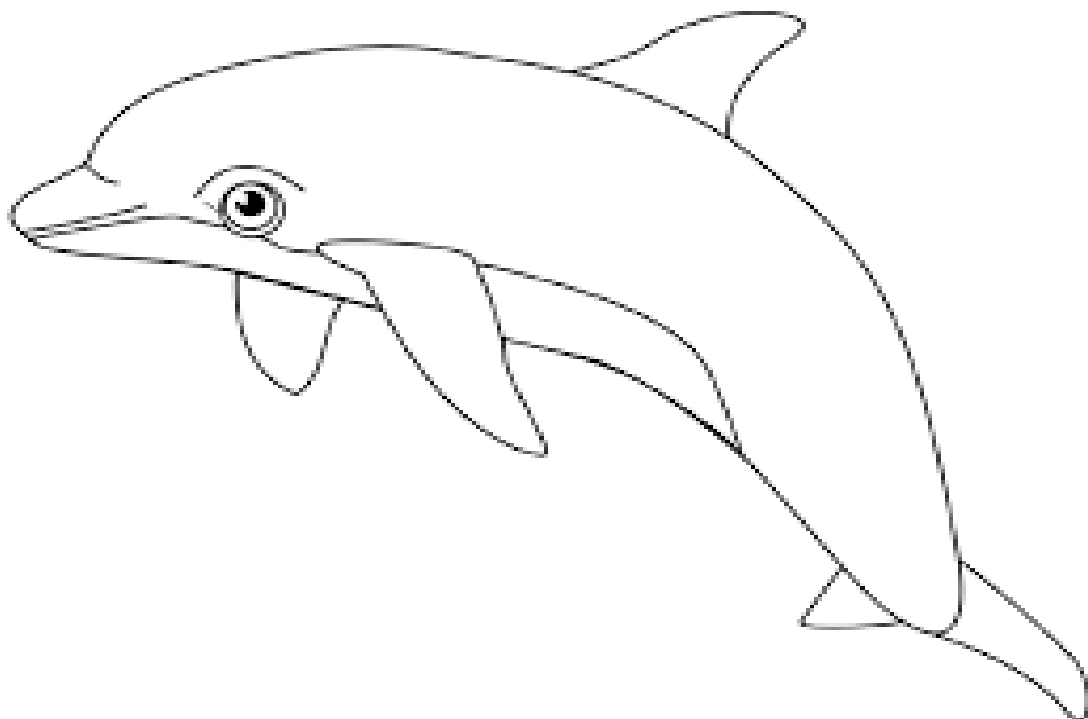


2. Segitiga

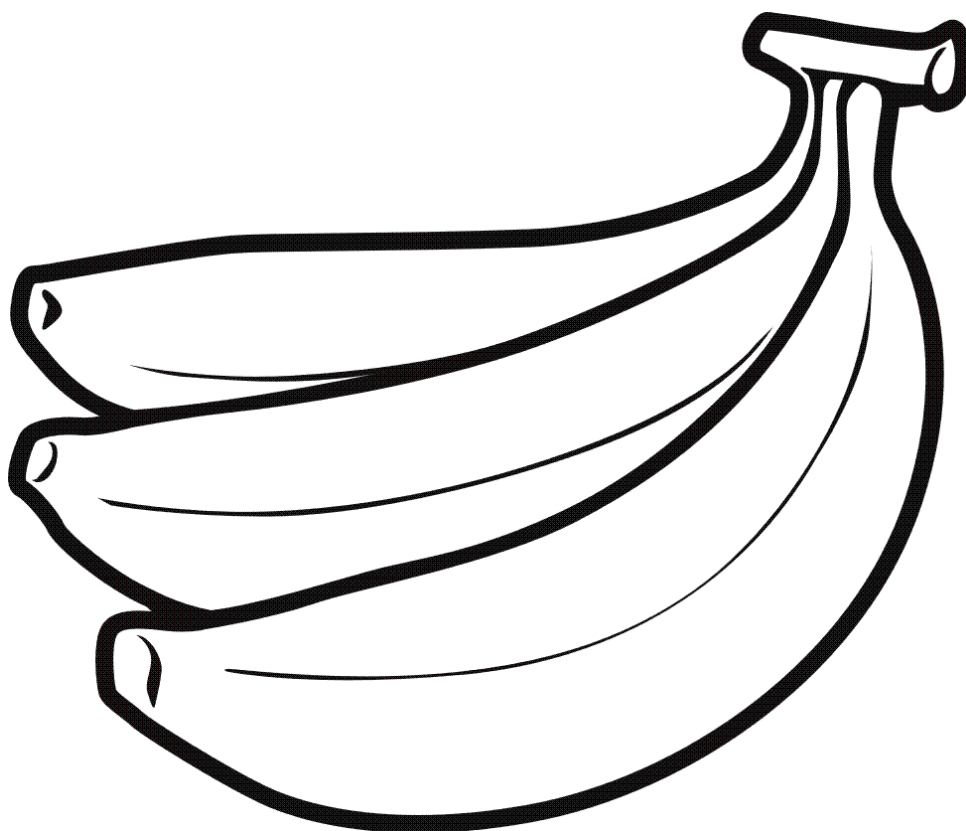


IV. Warnailah gambar dibawah ini !

1. Lumba- lumba



2. Pisang



Lampiran 5. Instrumen Panduan Observasi Siswa

Pertemuan / siklus :
 Nama siswa :
 Tanggal observasi :
 Waktu observasi :
 Tempat observasi :
 Observer :

Panduan Observasi Kinerja Siswa Dalam Pembelajaran Motorik Halus Melalui Permainan *Playdough*

No	Fokus	Kegiatan yang diamati	Indikator	Pilihan	
				Ya	Tidak
1	Kemampuan motorik halus	Penguatan jari jemari, telapak tangan dan tangan	1) Siswa mampu mencampur dan mengaduk <i>playdough</i> 2) Siswa mampu meremas <i>playdough</i> 3) Siswa mampu menekan <i>playdough</i> 4) Siswa mampu memipihkan <i>playdough</i> 5) Siswa mampu meratakan <i>playdough</i> 6) Siswa mampu memotong <i>playdough</i> menjadi beberapa bagian menggunakan pisau plastik		
		Fleksibilitas jari- jemari, telapak tangan	7) Siswa mampu menggulung adonan 8) Siswa mampu		

		dan tangan	<p>menggerakkan jari-jemari ketika meratakan <i>playdough</i></p> <p>9) Siswa menggerakkan jari-jemari ketika memipihkan <i>playdough</i></p> <p>10) Siswa mampu menggunakan pisau plastic ketika memotong <i>playdough</i></p>		
		Koordinasi mata dan tangan	<p>11) Anak memperhatikan ketika guru ketika memberikan contoh membuat bentuk menggunakan <i>playdough</i></p> <p>12) Anak membuat bentuk sesuai contoh yang diberikan</p> <p>13) Anak melihat ketika guru memberikan contoh mencetak <i>playdough</i> dengan menggunakan cetakan kue</p> <p>14) Siswa menirukan mencetak <i>playdough</i> sesuai dengan yang diajarkan guru</p>		

2	Partisipasi siswa	Kesiapan	1) Siswa menunjukkan sikap antusia dan semangat selama proses pembelajaran		
		Keaktifan	2) Siswa mampu melakukan rangkaian kegiatan secara mandiri 3) Siswa aktif ketika melakukan kegiatan menggunakan permainan <i>playdough</i> 4) Siswa bertanya ketika mengalami kesulitan		
		Konsentrasi	5) Siswa memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan dan arahan 6) Siswa dapat mengikuti dan memahami penjelasan serta arahan dari guru		

*) Pemberian tanda : √

Lampiran 6. Instrumen Panduan Observasi Guru

Pertemuan/ siklus :
 Tanggal observasi :
 Waktu observasi :
 Tempat observasi :
 Observer :

Panduan pelaksanaan Pembelajaran Motorik Halus Melalui Permainan *Playdough*

No	Fokus	Kegiatan yang diamati	Indikator	Pilihan	
				Ya	Tidak
1	Efektivitas pembagian waktu	Kegiatan awal	Guru melakukan kegiatan awal dengan waktu ± 5 menit		
		Kegiatan inti	Guru melakukan kegiatan inti dengan waktu ± 30 menit		
		Kegiatan penutup	Guru melakukan kegiatan penutup dengan waktu ± 5 menit		
2	Tahap- tahap pelaksanaan permainan <i>playdough</i>	Menyiapkan perlengkapan untuk pembelajaran	Guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat <i>playdough</i>		
		Membuat <i>playdough</i>	1) Guru mengenalkan kepada siswa tentang <i>playdough</i> dan bahan yang dibutuhkan 2) Guru mengajak		

			siswa membuat <i>playdough</i>		
		Membuat bentuk dengan <i>playdough</i>	<p>1) Guru mengajarkan siswa cara membuat beberapa macam bentuk imitasi yang sederhana dengan <i>playdough</i></p> <p>2) Guru meminta siswa menirukan membuat bentuk seperti contoh yang telah ada</p> <p>3) Guru memberi kesempatan siswa untuk membuat bentuk sesuai dengan keinginannya</p> <p>4) Guru memberikan cetakan kue dengan berbagai macam bentuk dan pisau plastic kepada siswa</p> <p>5) Guru</p>		

			<p>mengajarkan cara mencetak <i>playdough</i> dengan cetakan yang tersedia</p> <p>6) Guru meminta siswa mencetak <i>playdough</i> dengan cetakan kue yang telah tersedia</p>		
		<p>Mendampingi siswa selama bermain</p>	<p>1) Guru mendampingi siswa selama permainan berlangsung</p> <p>2) Guru memberitahu siswa ketika siswa mengalami kesulitan</p>		

*) Pemberian tanda : √

Lampiran 7. Instrumen Wawancara Guru

Nama (inisial) :
Jenis kelamin :
Kelas :
Tanggal wawancara :
Waktu wawancara :
Tempat wawancara :
Interviewer :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kemampuan motorik halus siswa selama ini ?	
2	Apakah pemilihan permainan <i>playdough</i> sesuai dengan karakteristik siswa?	
3	Bagaimana kemampuan motorik halus siswa setelah penerapan permainan <i>playdough</i> ini?	
4	Bagaiman keefektifan penggunaan waktu selam pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	
5	Hambatan apa saja yang dialami selama proses pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	
6	Apakah permainan <i>playdough</i> memiliki manfaat terhadap kemampuan motorik halus siswa? Bila ada, apa manfaat tersebut?	
7	Bagaimana keaktifan dan respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	

8	Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ini?	
9	Bagaimana pendapat anda tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	

Lampiran 8. Panduan Wawancara Siswa

Nama (inisial) :

Jenis kelamin :

Kelas :

Tanggal wawancara :

Waktu wawancara :

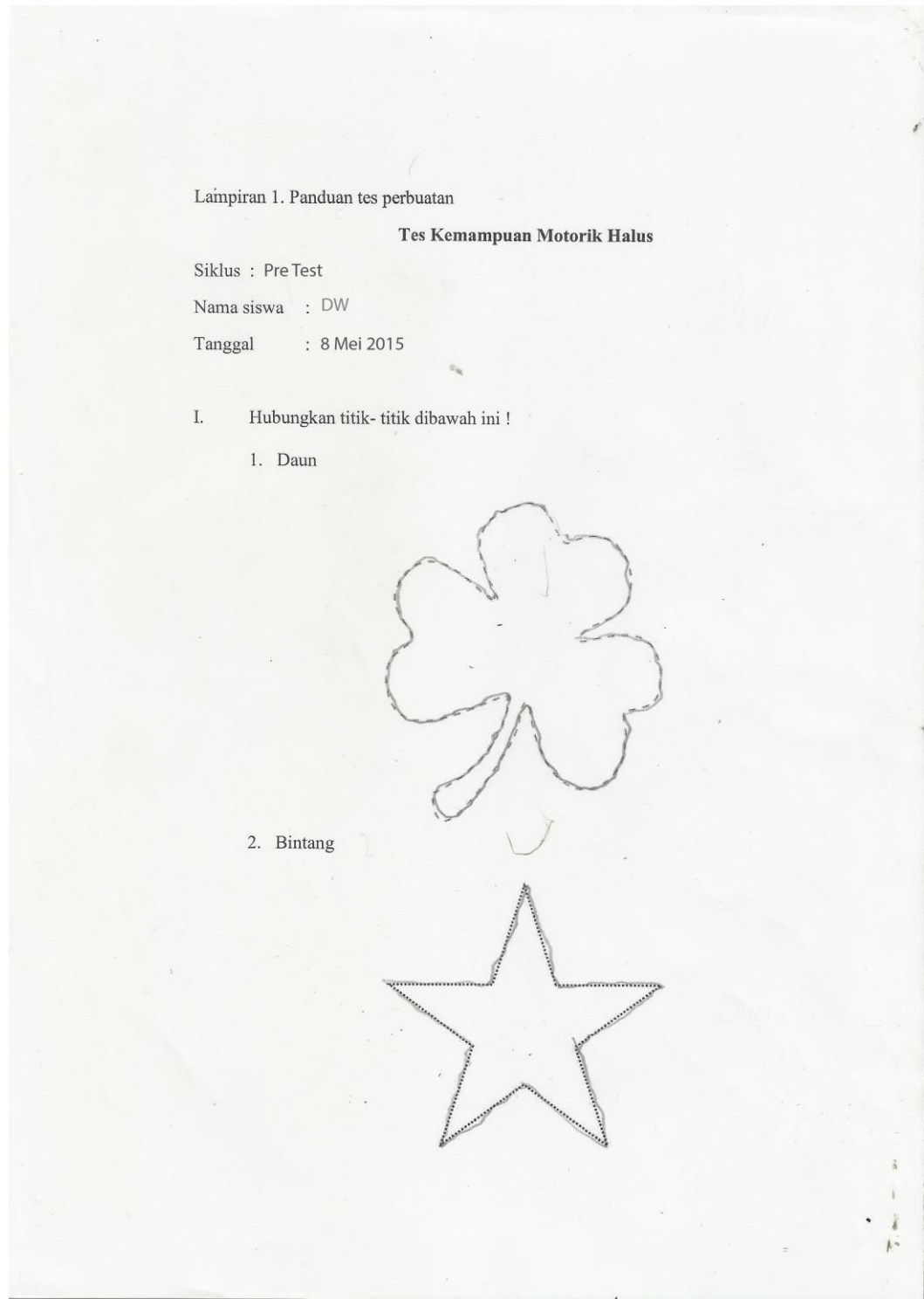
Tempat wawancara :

Interviewer :

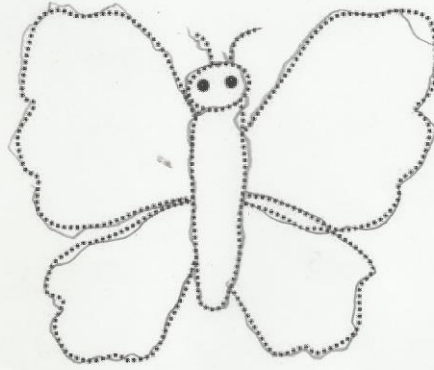
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaan siswa selama proses pembelajaran dengan permainan <i>playdough</i> ?	
2	Kesulitan apa yang dihadapi siswa selama pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	

Lampiran 9. Hasil *Pre- Test*, *Post- Test* Siklus I dan *Post- Test* Siklus II

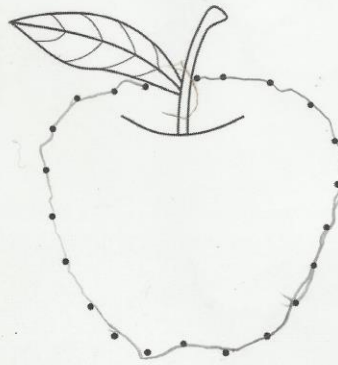
a. Hasil *Pre- Test*



3. Kupu-kupu



4. Apel



II. Guntinglah garis dibawah ini !

1.

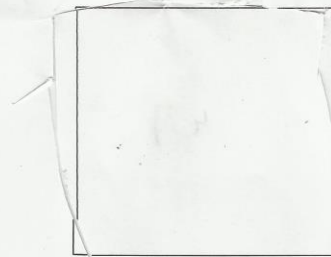


2.

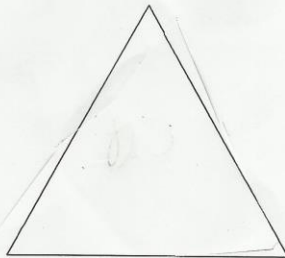


III. Guntinglah gambar dibawah ini !

1. Persegi



2. Segitiga



- IV. Warnailah gambar dibawah ini !
1. Lumba- lumba



2. Pisang



Lampiran 1. Panduan tes perbuatan

Tes Kemampuan Motorik Halus

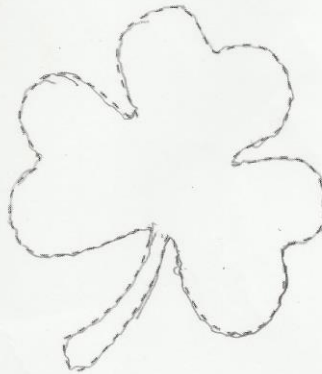
Siklus : Pre Test

Nama siswa : DS

Tanggal : 8 Mei 2015

I. Hubungkan titik- titik dibawah ini !

1. Daun



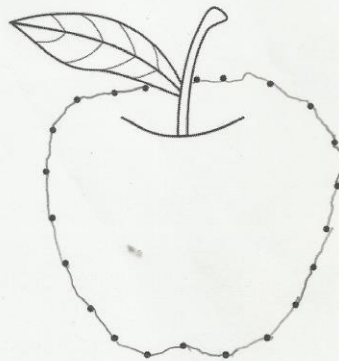
2. Bintang



3. Kupu-kupu



4. Apel



Guntinglah garis dibawah ini !

1.

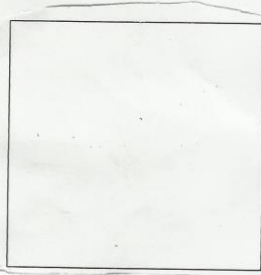


2.

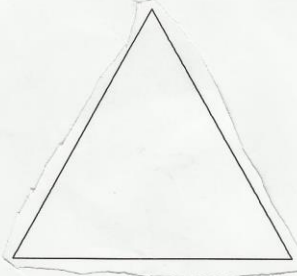


Guntinglah gambar dibawah ini !

1. Persegi



2. Segitiga



- IV. Warnailah gambar dibawah ini !
1. Lumba- lumba



2. Pisang



b. Hasil *Post- Test* Siklus I

Lampiran 1. Panduan tes perbuatan

Tes Kemampuan Motorik Halus

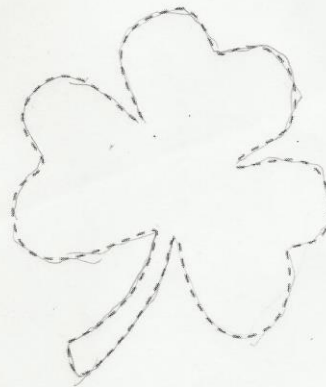
Siklus : Post Test Siklus I

Nama siswa : DW

Tanggal : 25 Mei 2015

I. Hubungkan titik- titik dibawah ini !

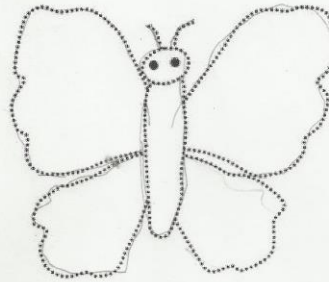
1. Daun



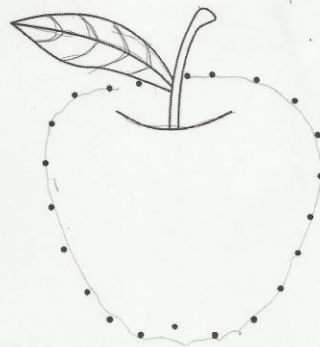
2. Bintang



3. Kupu-kupu



4. Apel



II. Guntinglah garis dibawah ini !

1.

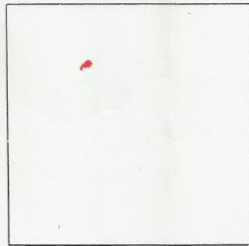


2.

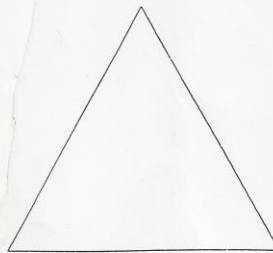


III. Guntinglah gambar dibawah ini !

1. Persegi



2. Segitiga



IV. Warnailah gambar dibawah ini !

1. Lumba- lumba



2. Pisang



Lampiran 1. Panduan tes perbuatan

Tes Kemampuan Motorik Halus

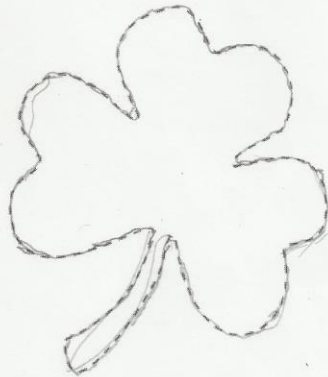
Siklus : Post Test Siklus I

Nama siswa : DS

Tanggal : 25 Mei 2015

I. Hubungkan titik- titik dibawah ini !

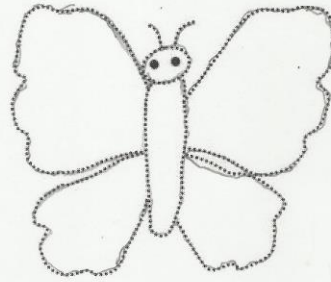
1. Daun



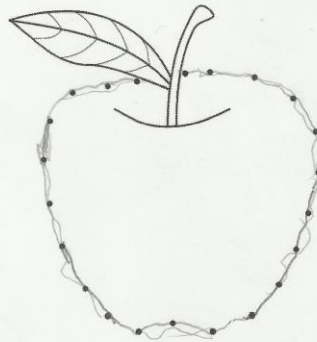
2. Bintang



3. Kupu-kupu



4. Apel



II. Guntinglah garis dibawah ini !

1.

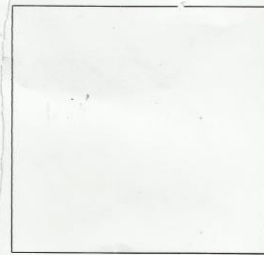


2.

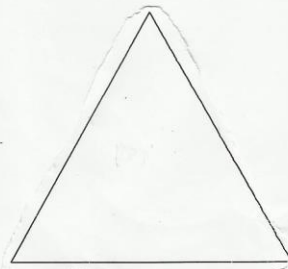


III. Guntinglah gambar dibawah ini !

1. Persegi

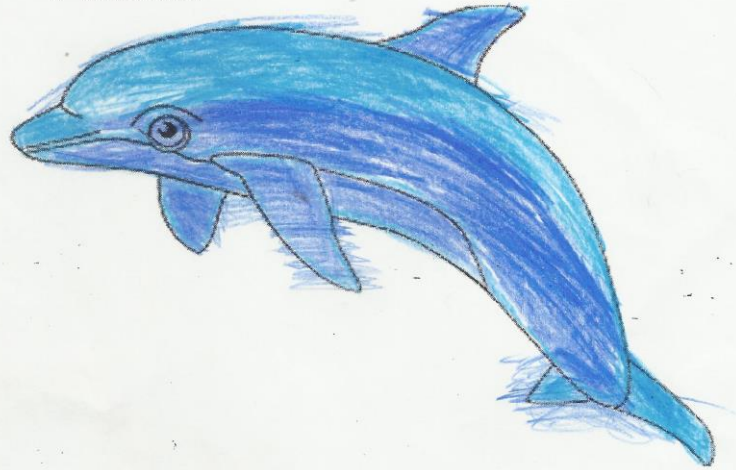


2. Segitiga



IV. Warnailah gambar dibawah ini !

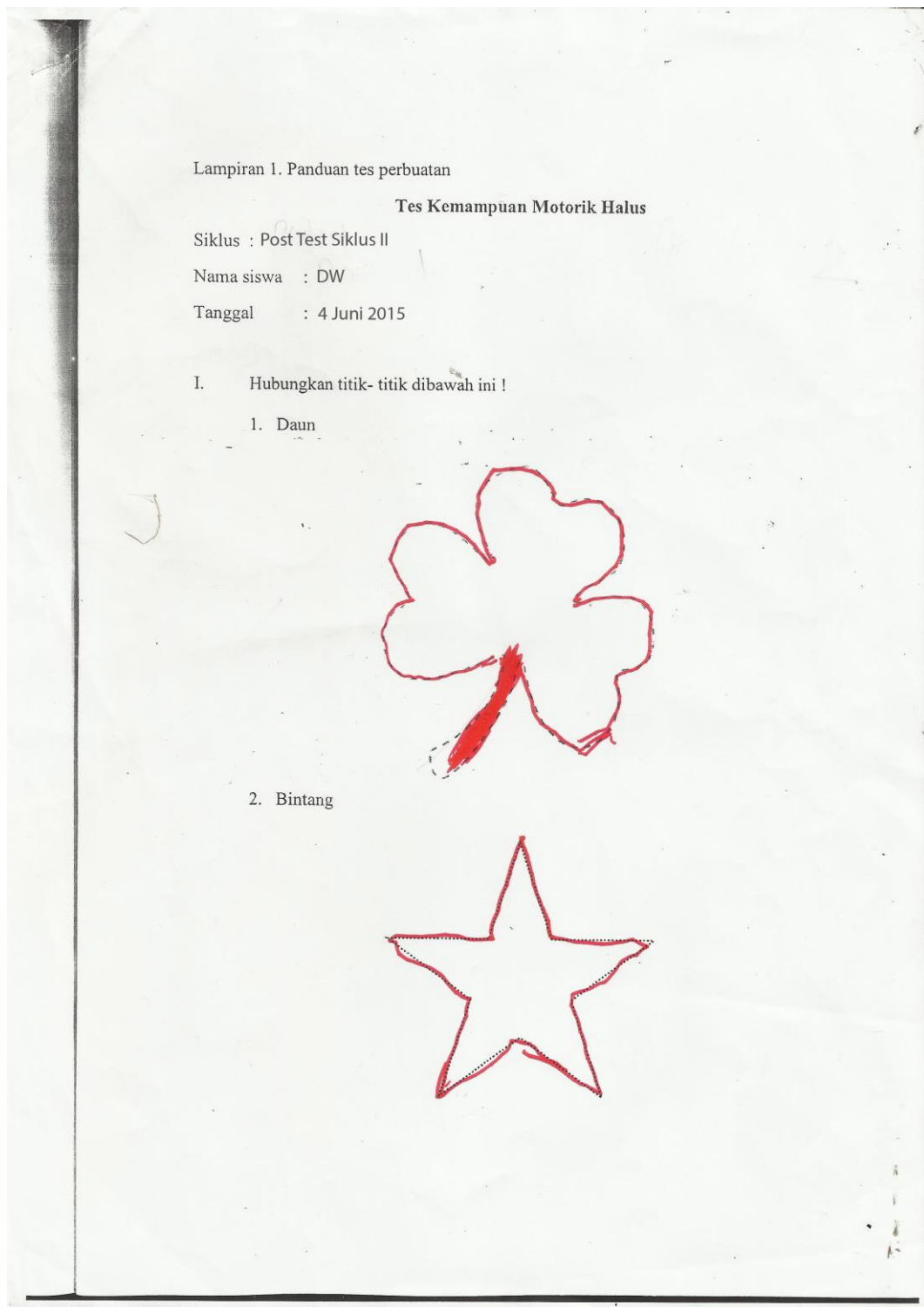
1. Lumba- lumba



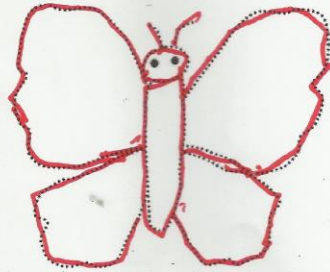
2. Pisang



c. Hasil *Post- Test* Siklus II



3. Kupu-kupu



4. Apel



II. Guntinglah garis dibawah ini !

1.

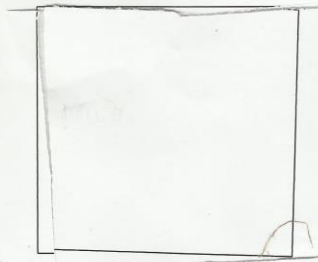


2.

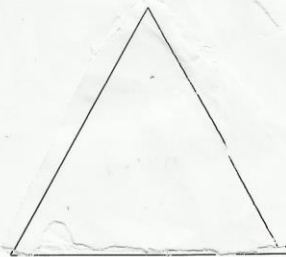


III. Guntinglah gambar dibawah ini !

1. Persegi



2. Segitiga



- IV. Warnailah gambar dibawah ini !
1. Lumba- lumba



2. Pisang



Lampiran 1. Panduan tes perbuatan

Tes Kemampuan Motorik Halus

Siklus : Post Test Siklus II

Nama siswa : DS

Tanggal : 4 Juni 2015

I. Hubungkan titik- titik dibawah ini !

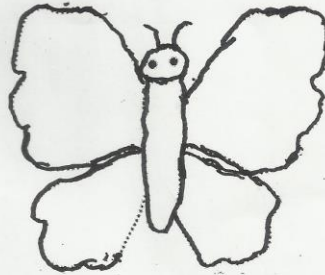
1. Daun



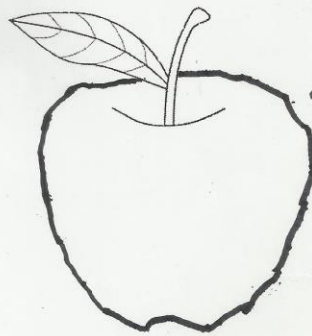
2. Bintang



3. Kupu-kupu



4. Apel



II. Guntinglah garis dibawah ini !

1.

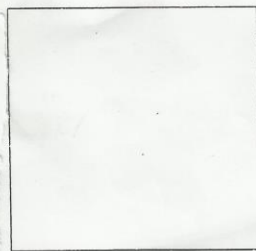


2.

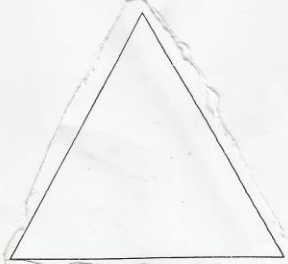


III. Guntinglah gambar dibawah ini !

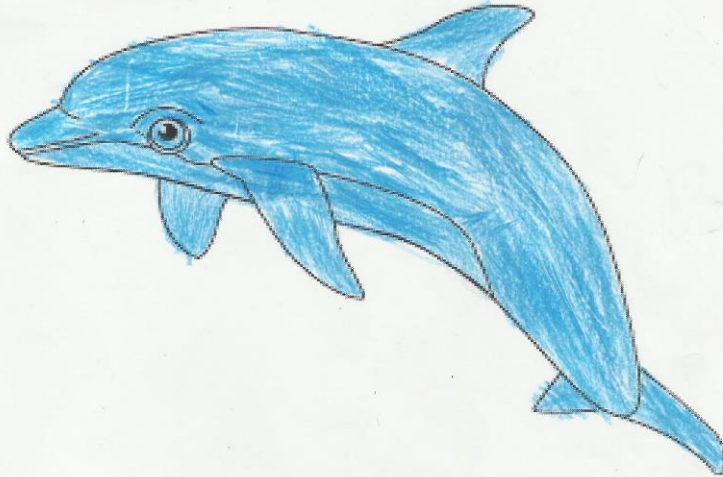
1. Persegi



2. Segitiga



- IV. Warnailah gambar dibawah ini !
1. Lumba- lumba



2. Pisang



Lampiran 10. Hasil Observasi Siswa

Nama Siswa : DW				PERTEMUAN SIKLUS I												PERTEMUAN SIKLUS II							
No.	Fokus	Kegiatan	Indikator No.	1		2		3		4		5		6		1		2		3		4	
				Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Kemampuan Motorik Halus	Kekuatan	1		√		√		√		√	√		√			√	√		√		√	
			2		√		√		√		√	√		√			√	√		√		√	
			3	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
			4		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	
			5		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	
			6		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
		Fleksibilitas																					
			1	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
			2		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	
			3		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√	
			4	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
		Koordinasi Mata & Tangan																					
			1		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√	
			2		√		√	√		√		√		√		√	√	√		√		√	
			3		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√	
			4		√		√	√		√		√	√	√		√	√	√		√		√	
2	Partisipasi Siswa	Kesiapan	1	√		√		√	√		√		√		√		√		√	√		√	
		Keaktifan	1		√		√		√	√		√		√		√		√		√		√	
			2	√		√		√	√	√		√		√		√		√		√		√	
			3		√	√		√		√		√		√			√	√		√			√
		Konsentrasi																					
			1	√			√		√	√		√		√		√		√			√	√	
			2		√		√	√		√		√		√		√		√			√	√	

Nama Siswa : DS				PERTEMUAN SIKLUS I												PERTEMUAN SIKLUS II									
No.	Fokus	Kegiatan	Indikator No.	1		2		3		4		5		6		1		2		3		4			
				Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1	Kemampuan Motorik Halus	Kekuatan	1		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√			
			2		√		√		√	√		√		√		√		√		√		√			
			3	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√			
			4		√		√		√		√	√		√		√		√	√		√		√		
			5		√		√		√		√	√		√		√		√	√		√		√		
			6	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
		Fleksibilitas	1	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
			2		√		√		√		√	√		√		√			√	√		√		√	
			3		√		√		√		√	√		√		√			√	√		√		√	
			4	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
		Koordinasi Mata & Tangan	1	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
			2		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
			3	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
			4		√		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√	
		2	Partisipasi Siswa	Kesiapan	1	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
Keaktifan	1				√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		
	2			√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
	3				√		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	
Konsentrasi	1			√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
	2				√		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	

Lampiran 11. Hasil Observasi Guru

Tanggal observasi : 11 Mei- 3 Juni 2015
 Tempat observasi : Ruang Kelas III di SLB Damayanti
 Observer : Bernadeta Rista Sisiliani

Panduan pelaksanaan Pembelajaran Motorik Halus Melalui Permainan *Playdough*

No	Fokus	Kegiatan yang diamati	Indikator	Pilihan	
				Ya	Tidak
1	Efektivitas pembagian waktu	Kegiatan awal	Guru melakukan kegiatan awal dengan waktu ± 5 menit	√	
		Kegiatan inti	Guru melakukan kegiatan inti dengan waktu ± 30 menit	√	
		Kegiatan penutup	Guru melakukan kegiatan penutup dengan waktu ± 5 menit	√	
2	Tahap- tahap pelaksanaan permainan <i>playdough</i>	Menyiapkan perlengkapan untuk pembelajaran	Guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat <i>playdough</i>	√	
		Membuat <i>playdough</i>	1) Guru mengenalkan kepada siswa tentang <i>playdough</i> dan bahan yang dibutuhkan 2) Guru mengajak siswa membuat <i>playdough</i>	√ √	
		Membuat bentuk dengan <i>playdough</i>	1) Guru mengajarkan siswa cara membuat beberapa macam bentuk imitasi yang sederhana dengan <i>playdough</i> 2) Guru meminta siswa menirukan membuat bentuk seperti contoh	√ √	

			<p>yang telah ada</p> <p>3) Guru memberi kesempatan siswa untuk membuat bentuk sesuai dengan keinginannya</p> <p>4) Guru memberikan cetakan kue dengan berbagai macam bentuk dan pisau plastic kepada siswa</p> <p>5) Guru mengajarkan cara mencetak <i>playdough</i> dengan cetakan yang tersedia</p> <p>6) Guru meminta siswa mencetak <i>playdough</i> dengan cetakan kue yang telah tersedia</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	
		Mendampingi siswa selama bermain	<p>1) Guru mendampingi siswa selama permainan berlangsung</p> <p>2) Guru memberitahu siswa ketika siswa mengalami kesulitan</p>	<p>√</p> <p>√</p>	

Lampiran 12. Hasil Wawancara Guru

Nama (inisial) : Sholikhah
Jenis kelamin : Perempuan
Kelas : III
Tanggal wawancara : 5 Juni 2015
Waktu wawancara : 09:00
Tempat wawancara : Ruang Kelas III
Interviewer : Bernadeta Rista Sisiliani

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kemampuan motorik halus siswa selama ini ?	Kemampuan motorik halus siswa masih rendah, belum mampu menulis, tangan anak kaku
2	Apakah pemilihan permainan <i>playdough</i> sesuai dengan karakteristik siswa?	Ya, anak- anak kalau pembelajaran akademik tidak mampu mengikuti, tapi kalau keterampilan sangat senang
3	Bagaimana kemampuan motorik halus siswa setelah penerapan permainan <i>playdough</i> ini?	Kemampuan motorik halus anak meningkat, anak mulai mampu menggunakan alat tulis, mulai luwes.
4	Bagaimana keefektifan penggunaan waktu selama pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	Penggunaan waktu cukup baik, sehingga ketika bermain <i>playdough</i> dapat terlaksana dengan baik.
5	Hambatan apa saja yang dialami selama proses pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	<i>Mood</i> anak sering berubah, kalau sedang marah sulit untuk dikendalikan
6	Apakah permainan <i>playdough</i> memiliki manfaat terhadap kemampuan motorik halus siswa? Bila ada, apa manfaat tersebut?	Ya ada, tangan anak jadi luwes.
7	Bagaimana keaktifan dan respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	Responnya bagus, anak- anak terlihat senang bermain <i>playdough</i> . Kalau keaktifan anak tergantung <i>mood</i> , kalau lagi senang ya mau, kalau lagi marah anak tidak mau mengikuti pembelajaran.
8	Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ini?	Anak- anak terlihat senang, antusias.
9	Bagaimana pendapat anda tentang pelaksanaan	Sudah baik, lebih ditambah lagi model bentuknya.

	pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	
--	--	--

Lampiran 13. Hasil Wawancara Siswa

Nama (inisial) : Dw
Jenis kelamin : Laki- laki
Kelas : III
Tanggal wawancara : 5 Juni 2015
Waktu wawancara : 11: 00
Tempat wawancara : Ruang Kelas III
Interviewer : Bernadeta Rista Sisiliani

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaan siswa selama proses pembelajaran dengan permainan <i>playdough</i> ?	Senang
2	Kesulitan apa yang dihadapi siswa selama pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	Membuat bentuk

Nama (inisial) : Ds
Jenis kelamin : Perempuan
Kelas : III
Tanggal wawancara : 5 Juni 2015
Waktu wawancara : 11: 30
Tempat wawancara : Ruang Kelas III
Interviewer : Bernadeta Rista Sisiliani

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaan siswa selama proses pembelajaran dengan permainan <i>playdough</i> ?	Senang
2	Kesulitan apa yang dihadapi siswa selama pembelajaran menggunakan permainan <i>playdough</i> ?	Tidak ada

Lampiran 14. Foto Pelaksanaan Proses Pembelajaran



Siswa sedang membuat bentuk menggunakan playdough / adonan



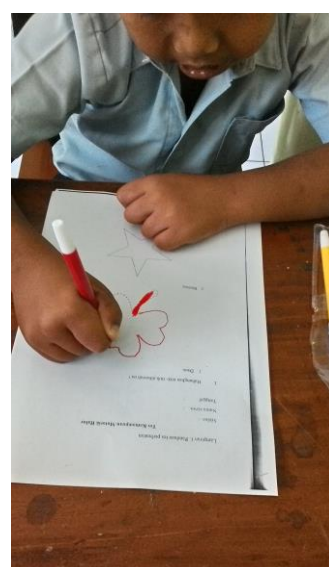
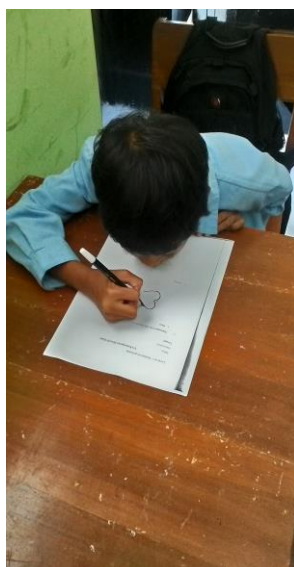
Siswa sedang mencetak bentuk menggunakan *playdough* / adonan



Siswa sedang memotong *playdough* / adonan menggunakan pisau plastik



Hasil Karya Siswa



Siswa sedang mengerjakan soal tes kemampuan motorik halus